Tot.437

编辑非常荐：2018开年第一独立游戏——《塞莱斯特山》

游戏机实用技术

VGT·MC

—攻略透解—

驰骋于中华大地之上
真·三国无双8

潜龙谍影 生存
从入门到精通 异世界生存指南

Fe
系统解析
主线流程攻略
全收集指南

—研究中心—

怪物猎人 世界

系统补完＋进阶怪物讨伐要点＋后期配装



特别企划

2018 TV GAME
金酸莓大赏

编辑部的
狩猎季节
UCG众编眼中的
MHW

探路前行廿一年
三国无双
系列变革漫谈



附赠
岁月拼盘怀旧别册

ULTRA CONSOLE GAME

2018.3A 定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
05>
9 771008 060006

游戏机实用技术
2018年第5期
Tot.437
［攻略透解］Fe · 真 · 三国无双8 · 潜龙谍影 生存［研究中心］怪物猎人 世界［特别企划］2018 TV GAME 金酸莓大赏



授权中文版
十月上市 扫描预订
定价
198元
赞美太阳
这火传爆
DARK SOULS II
DESIGN WORKS
DARK SOULS
DESIGN WORKS
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 I & II

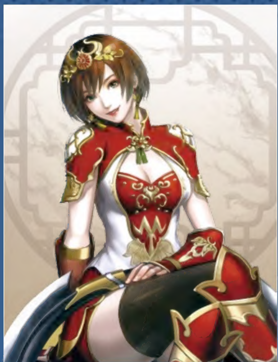


授权中文版
十一月 再次加印
定价
88元
Bloodborne
Official Artworks
官方艺术设定集
渴求苍白之血啊。
只为完成狩猎之路。
From Software
血源诅咒
完美展现
绝妙的艺术世界
血源诅咒 官方艺术设定集



双平台
全球销量超过
1000万
百余家媒体
平均打分高达
95%
一年内狂揽
249项
游戏大奖
赠 独家特典
末日大杀器
板儿砖小抱枕
THE ART OF
THE LAST OF US
INTRODUCTION BY NEIL DRUCKMANN AND BRUCE STRALEY
「最后生还者」
官方设定资料集
正8开 硬壳精装设定集
顽皮狗 NAUGHTY DOG
官方授权中文定制版
现已
重磅来袭
淘宝端扫码购买
优惠价
79元
包邮
定价
96元

TV GAME半月刊
2018.3A



©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

总第 437 期

COVER STAFF
封面用图：真·三国无双8
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 3 月 1 日
定　　价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS

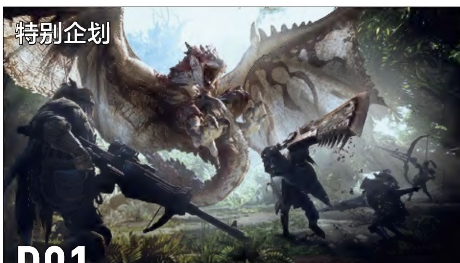
攻略透解



P18
真 · 三国无双8

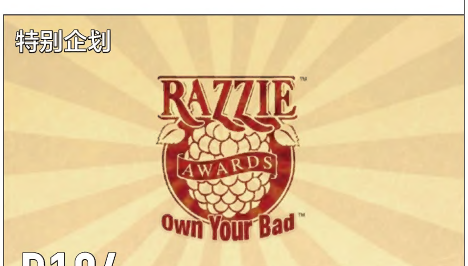
2018
开年第一独立游戏

特别企划



P81
编辑部的狩猎季节
——UCG众编眼中的《MHW》

特别企划



P104
2018 TV GAME 金酸莓大赏

游见识
PREVIEW & REVIEW

002 **游戏情报站**
006 **新闻专题**
前线狙击
008 说谎公主与盲眼王子
010 王国之心Ⅲ
013 **黄金眼**

游技术
NOW PLAYING

攻略透解
018 真 · 三国无双8
036 Fe
047 潜龙谍影 生存
编辑非常荐
058 猫头鹰男孩
062 塞莱斯特山
研究中心
067 怪物猎人 世界
078 **游戏进行时**

操虫棍或成最大输家

游深度
CULTURES OF GAMER

特别企划
081 编辑部的狩猎季节
——UCG众编眼中的《MHW》
086 **锤头鲨情报站**
090 **蒸汽时代**
092 **游朝忆日**
特别企划
094 探路前行廿一年
——《三国无双》系列变革漫谈
104 2018 TV GAME 金酸莓大赏
109 **读编往来**
114 **小编寄语**
118 **新作发售表**

王朝勇士的前世今生

TOPIC

美校园枪击案再起 电子游戏成众矢之的

在美国当地时间2月14日，福罗里达州的帕克兰Marjory Stoneman Douglas高中发生了一起严重的枪击案，造成了17人死亡14人受伤。值得一提的是，根据致力于控枪事业的组织Everytown for Gun Safety Support Fund统计，这已经是2018年以来美国本土发生的第18起校园枪击案。其中包括了两起枪手自杀并没有造成其他人员伤亡，以及一起枪械走火。但即便如此，这个数字也是非常让人触目惊心。而美国历史上死亡人数达到10以上的枪击案在过去20年发生了14起，其中3起发生在了过去的5个月内。


■肯塔基州长Matt Bevin

关于这次惨剧的起因引发了各方的争议，除了将其归咎于美国过于宽松的枪械管控制度外，也有一部分人将其归咎于暴力电子游戏。在枪击案第二天的2月15日，肯塔基州长Matt Bevin在一次电台访谈中表示，暴力电子游戏必须为帕克兰枪击案承担一定责任。

“枪支才不是这些枪击案的主要成因，美国现在面临的更多是一个文化问题。”Matt Bevin在访谈中如是说道。除了电子游戏，他还将枪击案归咎于心理疾病以及处方药所带来的副作用。他同时还指出美国现在已经丢失了他们的“道德指南针”，而电子游戏则成为了这一现象的帮凶。

“有不少游戏被评级为成人级，但大家都懂的，有不少孩子也在玩这些游戏，而我们完全没有办法去阻止他们。电子游戏借助舆论自由扼住我们的喉咙，它们都是垃圾，就和色情片是一样的。它们让人们轻视生命的价值，令民众对于女性的尊严和做人的准则变得漠不关心”

随后主持人问州长他这种说法是想禁止暴力电子游戏，还是单纯想让父母们更多地监督自己的孩子，远离这些暴力游戏。“我觉得在回答这个问题之前，我们应该探讨一下电子游戏的存在意义。我们为什么需要鼓励人们去杀掉其他人的电子游戏。其他还包括歌词、电视节目以及电影。我要问问这些产品的制作人，你有想过这些产品的存在意义吗。除了冲击力，除了牟利，这些东西能给人类带来什么，代价又是什么？。”

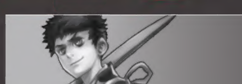


讽刺的是，州长虽然不把枪击案的成因归咎在枪械上，并向主持人强调枪械的数量并没有增加，和枪击案越加频繁没有直接联系。但实际上在2012年的一次由美国国会研究局发起的统计显示，在1968年后美国枪械的数量增加了整整一倍。而幸存的学生以及其家长们之后还发起了行动，意图通过禁止突击步枪的相关议案，相关议案之后在2月27日被佛罗里达州众议院驳回。



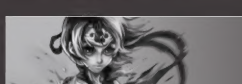
编辑围观 COMMENTS

北山杉



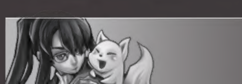
原来美国也有视游戏为“洪水猛兽”这样的人啊，而且这位州长不仅将枪击案的锅甩给游戏，还甩到了歌词、电视节目以及电影上，颇有点骑驴找驴的感觉。出事后只顾将文艺作品一刀切，而对早已泛滥的枪支却不加强监管，这才是真正的本末倒置。

余烬



几乎每隔一段时间，就会有舆论跳出来，将电子游戏推上道德的制高点。事实上，随着游戏像电影、小说等艺术形式一样走向商业化，艺术性的偏离是一件不得不面对的事情。对于这一点，是这个时代所有的创作作品都需要面对的问题。

三日月



暴力的电子游戏固然是校园枪击事件的成因之一，但和凶器的日渐泛滥、青少年的心理问题乃至整个社会的风气相比，电子游戏所能造成的影响实际上非常微小。电子游戏就好比那个软柿子，每次社会出事就会被人拿出来捏而已。

立法监管“氪金开箱”在夏威夷州得到重大进展

在去年 12 月的时候，美国夏威夷州众议员 Chris Lee 批判了当今游戏流行的开箱要素，并想将禁止 21 岁以下的人游玩包含赌博要素的游戏列入法律。在今年 2 月这件事得到了进一步的进展，夏威夷州的立法者已经针对游戏中的开箱系统提出了一系列新议案。


■夏威夷州众议员Chris Lee

根据当地报纸报道，这项立法旨在解决导致玩家陷入赌博成瘾、压榨性货币化的问题，而开箱正是属于这些问题的成因之一。除了立法规定包含真实货币购买随机奖励的



游戏将无法向 21 岁以下的玩家销售以外，该法案还规定玩家理应知晓随机物品的掉率。

虽然有巨大进展，但法案离成为法律还有很长一段路要走，而法案中大约也只有 4% 最后能立法成功。而夏威夷也不是惟一一个寻求开箱立法的地区，一名华盛顿参议员也在争取关于管制开箱的新法案。

业界声音 THE VOICE

KJP FOREVER



无名氏
制作组的某人

国外玩家发现《潜龙谍影 生存》战役的开头部分的一块写字板上，只要将第四到第十四行的动物名首字母能组成 KJP FOREVER（永远的小岛组）。另外最后还有两个制作人的姓氏（Yota 和 Yuji），并在之前加上了“Bastard”和“Cunning”这两个带侮辱性质的形容词。

CALENDAR 周·游记 2018.2 Feb

星期三 14

●MAGES. 宣布原定于 3 月 15 日发售的《命运石之门 ELITE》将延期至 2018 年内发售，具体原因为“提高游戏品质”。



星期四 15

●日本一新作《说谎公主与失明王子》发售日确定为今年 5 月 31 日，对应平台为 NS、PS4 以及 PSV。



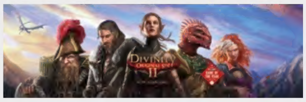
星期五 16

●《异度神剑 2》官方推特宣布原定于周内推送的 1.3.0 补丁延期至 3 月 2 日，原因是“数据错误”。补丁更新内容将包括全新的二周目、新异刃、异刃同调动画可跳过、追加 Easy 难度等等。

●《黑手党 3》的工作室 Hangar 13 遭到 2K 裁员。值得一提的是，本作是 Hangar 13 的首部作品，首周销量达到了 450 万，但评价不佳。

星期六 17

●“《神界 原罪》系列”游戏开发商 Larian Studios 宣布《神界 原罪 2》的 PC 中文版将在不久后上线，前作的中文版已经推出，而按照开发商的说法，续作的汉化还需要更多的时间完善。



星期日 18

●世界最大规模的模型手办展 Wonder Festival 2018 冬季展于日本东京千叶县幕张国际展示场开幕。



星期一 19

●《真・女神转生 5》的制作人山井一千在采访中透露本作已经在全速发展阶段，用他自己的话来说就是“正式迎来了‘正在做哟’的阶段”。本作发售日未定，为 NS 独占游戏。

星期二 20

●Capcom 宣布 NS 游戏《洛克人 遗产合集 1+2》将在 5 月 22 日发售，售价为 39.99 美元。本作将在原有游戏的基础上加入支持 amiibo 以及原本两作的所有 DLC 等新内容。值得一提的是，本作为《洛克人 遗产合集》和《洛克人 遗产合集 2》的合集版，包括了 1~10 代的所有内容。另外本作的实体版只包括前者的实体卡带，后者则需要玩家通过下载码另行下载。

星期三

21 ●改编自人气游戏角色“索尼克”的电影将于明年 11 月 15 日上映，电影制片人由《死侍》导演 Tim Miller 担任，导演则是执导过奥斯卡提名动画短片《饥饿的地鼠》的 Jeff Fowler 担任。电影将采取真人演出和电脑动画的演出方式。

星期四

22 ●《COD 二战》开发商 Sledghammer Games 的联合创始人 Michael Condrey 与 Glen Schofield 宣布离开工作室，他们将在动视总部就任新的行政级别职位。而此前担任产品开发总监的 Aaron Halon 则会接任工作室负责人。

星期五

23 ●任天堂官网更新游戏评价系统，玩家只要登录账号就可以对游戏进行打分和评论。除了单纯的评分以外，玩家还可以通过不同的标签来个性化自己的评价。另外玩家还必须标注自己的用户定位，而且还需要游玩两个小时以上才能对游戏作出评价。而所有的评价都需要经过 3 ～ 7 个工作日的审核才能显现。这个评价系统在 3 月 1 日被任天堂紧急下线，原因不明。

●第 21 届 DICE 颁奖典礼落幕，《塞尔达传说 旷野之息》获得包括年度游戏在内的四项大奖，而已退休的任天堂老臣竹田玄洋则荣获本届 DICE 终生成就奖，以表彰他在任期间为游戏硬件产业所作出的贡献。

星期六

24 ●据外媒报道，“《愤怒的小鸟》系列”开发商 Rovio 股价暴跌了 50%，现在估值不到 5 亿美元。原因只要在于《愤怒的小鸟》的 IP 影响力大不如前。

●原定于 3 月 6 日上线的《刺客信条 起源》DLC《法老的诅咒》确定将延期至 3 月 13 日，这个 DLC 同时也是本作的最后一个大型 DLC。

星期日

25 ●改编自独立游戏《请出示文件》（Papers, Please）的真人短片在 Steam 和 Youtude 正式上线，主角审查官由俄罗斯演员 Igor Savochkin 扮演，而游戏的设计师 Lucas Pope 也参与了本片的制作。

星期一

26 ●NS 版《火影忍者疾风传 究极忍者风暴三部曲》公布，将包含全部三作以及 DLC 的内容。其中 TV 模式将以 30 帧和 900P 运行，掌机模式则是 30 帧和 540P。本作将于 4 月 26 日发售，中文版暂未公布。

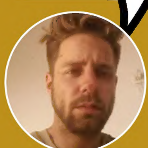
●PS4《战场女武神 4》中文体验版在港服商店上架，试玩版包括了前三章的全部游戏内容。

星期二

27 ●任天堂宣布将推出《异度神剑 2》的完全版原声音乐集，收录乐曲包含 105 首以上。除了普通版以外，原声集还包含两个不同的豪华版，分别是豪华 CD 版以及以天之圣杯核心型 U 盘为主体的 USB 豪华版。

业界声音
THE VOICE

垃圾游戏。
（It's trash.）



John Duttenhofer
库尔德人民防卫队中的一名美国人

近日，英国《每日邮报》报道了美国科罗拉多玩家 John Duttenhofer 辞职，独身一人来到叙利亚，加入到库尔德人民防卫队并抗击 ISIS。报道中他提到自己是个“《COD》系列”死忠，游戏还教会了他如何在战场上存活。事后 John Duttenhofer 否认了报道中关于游戏的部分，他提到自己抗击 ISIS 的理由和游戏无关，上一次接触这个系列也已经是他 16 岁时的事情了，最后他还专门评价了一下这个知名游戏系列。

《天国降临 救赎》制作人 :本作既不是独立游戏，也不是 3A 游戏

虽然只发售了不到两周（截止于 2 月 26 日），《天国降临 救赎》还是在全平台获得了超过 100 万的销量。对于 Warhorse Studios 来说，处女作就获得如此大的成功无疑是值得开心的，但本作执行制作人 Martin Klíma 还是觉得有点遗憾，他希望能有更多的时间打磨这款游戏。

本作是一款第一人称的中世纪历史题材角色扮演游戏，强调冷兵器战斗的特点有着非常硬核的系统，上手门槛颇高的本作难免被拿来和独立游戏对比。当提到游戏的定位问题时，Martin Klíma 表示《天国降临 救赎》的规模还不足以和《刺客信条 起源》这种 3A 游戏相比，但本作同时也不是独立游戏。在他的观点中，3A 游戏更多的强调游戏的宽容度，玩家无需花太多时间就可以投入到游戏当中。他同时也强调这种做法并没有错，玩家有需求，游戏公司就满足他们而已。

而独立游戏却正正相反，门槛高，但在画面以及规模上却远远不及 3A 游戏。《天国降临 救赎》试图将两者融合起来，保留门槛高特色的同时，让游戏的视觉效果和规模尽可能地往 3A 游戏靠近。





■执行制作人Martin Kl í ma

进击最前线

你们要的《符文工房》最新作来啦！（不是）

小龙咖啡馆

Little Dragons Café

机种：NS/PS4	发行商：Aksys Games
类型：模拟经营	发售日期：2018年夏季

“《牧场物语》之父”和田康宏于近日公布了最新原创游戏《小龙咖啡馆》，玩家在本作中扮演一对兄妹，母亲由于不明原因陷入沉睡。孤立无援的他们在一位老人的指引下，为了让母亲苏醒，开始了一边养育小龙一边经营咖啡馆的“双重生活”。

玩家在游戏中需要通过种植、钓鱼以及探索世界来获得各种食材，并用这些素材来做出料理招待前来咖啡馆光顾的客人。在建立与客人之间关系的同时不断获得新的食谱以及其他重要知识，并逐步找出让母亲苏醒的关键素材。而小龙的养育也非常重要，不同的教育方针除了会改变小龙的成长方向，还会影响它在外探索的效率。



除了黑帮和丧尸，这次还要打纳粹。

枪、血、黑手党2

Guns, Gore & Cannoli 2

机种：NS/XOne/PS4	发行商：Crazy Monkey Studios
类型：射击	发售日期：2018年内



本作为 2015 年游戏《枪、血、黑手党》的续作，是一款类似于《合金弹头》的横版射击游戏。和其他同类游戏相比，本作有着更加胡扯的故事设定，其黑色幽默风格给很多玩过的玩家留下了深刻印象。

游戏故事发生在 1 代故事 15 年后，玩家继续扮演黑手党维尼，某天突然发现身边亲近的人纷纷开始背叛他。心生疑惑的他发现这一切的幕后黑手正是当今世界人民的最大敌人——纳粹。为了杜绝后患，维尼不得不穿回自己的拉风大衣，提起熟悉的芝加哥打字机，跟随着盟军的步伐投身到打击纳粹的伟大事业之中。本作的 PC 会先在 3 月 2 日发售，家用机版本将会迟点发售，但具体发售日未定。





游见识 PREVIEW & REVIEW 游戏情报站



文 果汁 美编 咕噜

经典重生，迈进中国市场的《鬼泣》

——高清合集版制作人冈部真辉采访

昔日的经典，开拓了动作游戏全新发展方向的“《鬼泣》系列”，其经典的1，2，3代曾于2012年在PS3/X360平台推出过合集版，时隔6年，如今配合时代变化在PS4/XOne平台再次以高清合集的形式推出。除了惯例的画面高清化对应1080p、帧数达60fps以外，最让国内玩家惊喜的莫过于全3作的汉化。从经典作开始下手的Capcom正在逐渐探索中文市场的可能性，继《怪物猎人 世界》、《鬼泣 高清合集版》以后，是否有更多Capcom的游戏会得到汉化的机会？下面就来看看制作人的回答吧。

★注：《鬼泣 高清合集版》：于2018年3月14日发售，登陆Steam、PS4、XOne三平台。收录《鬼泣》、《鬼泣2》、《鬼泣3 特别版》的完整内容，中文版亦同步推出。

冈部真辉：《鬼泣 高清合集版》的制作人，曾参与《生化危机 启示录2》、《大神传》的开发工作。

Q：这次登陆PS4/XOne的《鬼泣 高清合集版》，与PS3时代的同名作相比有哪些区别吧？

冈部：游戏的基本内容与PS3版本相同，但PS4/XOne版本对应了Full HD画质，画面分辨率达1080p，而且帧数达到稳定的60fps。以PS4版为例，游戏新增了退回选单的功能，玩家只要按下触摸板就能自由选择3款游戏游玩，而不像以前那样需要退出整个游戏才能重新选择。

Q：《鬼泣 高清合集版》的汉化工作是由大陆团队还是港台团队负责的？

冈部：PS3/X360的《鬼泣 高清合集版》的开发工作基本上是由美国的工作室完成的，而这次就交由中国台湾的公司负责，汉化的工作也基本上是由这家公司完成的。因为原本就有汉化的打算，所以就把开发工作交给了国内的公司，各种意义上都比较合适，我们也很期待成品。

Q：这次《高清合集版》中文版中一些专有名词的翻译是如何确定的，会不会考虑到华语地区习惯上的不同而做出调整？





▲游戏的汉化工作目前已完成，除了容易理解的UI界面（像Mission之类的词语）保留英文以外，其他文字全部经过汉化，玩家可以毫无语言障碍重温经典。



▲对于冈部制作人来说，最让他感动的便是初代与BOSS"Griffon"（俗称雷鸟）交战的场景。在那个时代能呈现这种建模的BOSS是非常了不起的一件事。



▲正在给海报签名的冈部制作人。



冈部：对游戏进行多语言化的时候，日语、英语、法语、意大利语等语言在公司内是有专门负责这一块的工作人员，但中文方面就没有相关人员，所以进行汉化工作的时候是需要外包的。名词翻译基本是以日文和英文的原文为基础，翻译的时候也会尽量使用辞藻。最后我们再对翻译好的名词进行统一，避免同一个名词的译名出现分歧。拿游戏标题来说，《Devil May Cry》（《鬼泣》原名）一开始就有好几种中文译名，比如说《恶魔猎人》，现在则决定为《鬼泣》。而即将在中国本土上市的手游名称也采用了"鬼泣"这个译名，今后我们还会针对汉化的工作，做出更多考虑。这次的汉化工作虽然主要交给了中国台湾的公司，但也有委托大陆的公司进行润色，目的就是为了让中国不同地区的人能更顺利地接受译文。

Q：《鬼泣4》在2015年推出了PS4/XOne的《特别版》，该作在未来会考虑推出中文版吗？

冈部：现在还在策划阶段，方案还没有具体成型。但Capcom目前在开发新作的时候都会积极考虑到汉化的工作，而已经发售的游戏也打算尽量进行汉化。



Q：请问冈部先生最喜欢哪一部《鬼泣》？请说说理由吧。

冈部：我最喜欢的果然还是《鬼泣1》。当时是作为一个普通的粉丝在享受这个游戏，从开发角度方面来说，能做出这样的动作游戏真的非常了不起，而正常游玩时也非常有趣。"原来还能做出那么厉害的游戏！"，我曾这样被感动过，《鬼泣1》也成为了我回忆最多，感情最深的一款《鬼泣》。

Q：《鬼泣 高清合集版》收录了3个不同时期的但丁，请问你最喜欢的是哪一作的但丁？请说说理由吧。

冈部：考虑到外表与动作的话虽然是《3》的但丁最好，但考虑到回忆加成，我还是最喜欢《1》的但丁。

Q：最近《怪物猎人 世界》与《街霸》的联动成为了一个话题，请问一下《鬼泣》有没有也参与一下联动的打算呢？

冈部：与《洛克人》的联动也很帅气呢，但这个联动做不做还是要《怪物猎人》那边的工作人员决定，要我来说的话是非常希望他们联动《鬼泣》的（笑）。

Q：最后请向中国大陆地区的粉丝们说几句话吧。

冈部：我们希望能让更多人享受游戏而进行了多语言化的工作，不仅是PS4/XOne平台，像PC上的作品我们也在积极让游戏对应更多的语言。为了让中国玩家能够更好地享受游戏，不止是现在，在今后的开发工作上我们也会下很多功夫。从今以后也请继续期待Capcom的作品。

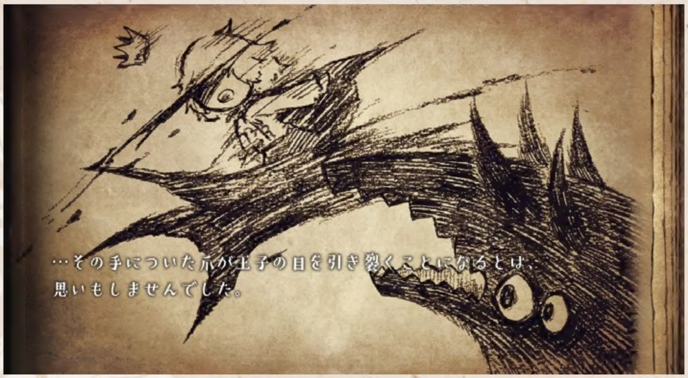
文 八重樱 美编 Juxi



《说谎公主与盲眼王子》是日本一即将在今年年中发售的一款解谜冒险游戏。继承了该社非常擅长的黑暗童话绘本风格，玩家将扮演一位怪物幻化而成的公主，带领双目失明的王子穿过危险重重的幽暗森林，前往位于森林深处的魔女之馆寻找复明的方法。喜欢这一类型的玩家们可不要错过本期的情报哦！

PS4 PSV NS

说谎公主与盲眼王子		日本一	
嘘つき姫と盲目王子		动作	日文版
2018 年 5 月 31 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 6980 日元			





剧情简介

在森林中，居住着一只外表酷似狼的吃人怪物。虽然有着恐怖的外表，但怪物却拥有着天籁般的嗓音，每到月亮升起之时，森林中就会回响着她动听的歌声。

某一日，当怪物站在小小的岩石高台上唱完歌后，不知从哪里传来了鼓掌的声音。怪物低头向岩石下方望去，原来是这座森林中一个小国的王子。王子被怪物的歌声吸引，但由于岩石的阻挡，他并没有看到怪物的真身。



如果是平时的话，怪物一定会抓住王子将他吃掉。然而此刻她却不知为何选择了逃走。此后每晚，王子都会来做怪物的听众。虽然两人之间从来没有言语上的交集，但渐渐地，怪物不再有吃人的念头。

但意想不到的事情还是发生了。某个夜晚，当怪物一曲歌毕后并没有听到熟悉的掌声，原来王子想要亲眼看一看歌者于是登上了岩石。“如果被看到真身，那么王子以后都不会再来听自己唱歌了“，这么想的怪物伸出了自己的巨爪打算捂住王子的眼睛。

但是这样一只巨爪，从没有温柔地碰触过谁。虽然并非本意，但锐利的爪尖还是在王子的脸上留下了巨大的伤痕。突如其来的剧痛与巨爪着实吓到了王子，他从岩石上跌落到地面，昏了过去。

王子的惨叫声吸引来了卫兵们，他们乱箭齐发将怪物赶去了森林深处。从那以后，王子再也不会来听怪物唱歌了，会赞美怪物歌声的人也不存在了。

不久之后，怪物听说王子因为双目失明和脸上的伤的缘故，被忌讳的王族们囚禁在了高塔中。于是怪物前去一探究竟。在昏黑的牢笼中，他见到了身穿破破烂烂囚服、脸上缠着粗布绷带的王子。怪物感到一阵心痛，令王子陷入如此境地的人正是自己，此刻又有什么资格出现在他的面前呢？

但是聪明的王子，很快就注意到站在牢笼前的，是那个美丽声音的主人，却并没有意识到同时也是伤害到自己的怪物。

既然王子双目失明，怪物决定撒一个善意的谎言：“我是邻国的公主。跟我走吧，我会让森林中的魔女治好你的双眼”。但如果是用这具怪物的身体带王子逃走，肯定还会再度伤害到他。于是怪物先行前往魔女的住所，用自己的歌声换来了少女的身体……



狼



居住在森林中的吃人怪物。为了能够化身为人，向魔女献上了自己最为得意的歌声。

王子



森林中某个小国的王子。脸上有被狼伤害留下的深深伤痕，失去了视力。恐惧着会伤害到自己的怪物。

公主



狼在魔法作用下变成的少女。自称是邻国的公主，要将王子带离监狱。但一直都害怕王子会知晓她的真正身分。

魔女



居住在森林深处的魔女，只要你肯付出“最重要的东西”就可以实现你的任何愿望。





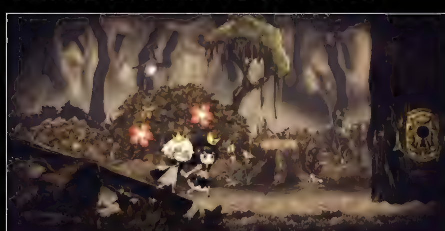
变换形态应对不同需求

怪物可以在狼和少女两种形态之间切换。

拥有尖锐利爪和强健手足的怪物形态不但可以攀爬到高处、清理障碍物，还可以打倒森林中潜伏着的其他怪物。

而少女姿态下，则能够进入一些狭小的空间中，摘取收集要素“花”，和王子合力解开机关。此外，王子无法独自一人移动长距离，所以需要怪物变成少女姿态后拉着他的手一起行动。









更为自由的游戏模式

本作增加了关卡跳过的机能，方便那些不擅长解谜游戏又希望可以了解故事剧情的玩家们尝试。另外，已经打通的关卡可以反复挑战，使用收集到的“花”等道具还可以解锁支线剧情，玩家能够更全面地了解到这个带有一些悲剧色彩的故事。



TIPS 本作的剧情改编自安徒生的著名童话《小美人鱼》。



王国之心Ⅲ		Square Enix
KINGDOM HEARTS Ⅲ		动作角色扮演 日版
2018年内	本地1人	对应机种为PS4、XOne
售价未定		

PS4 XOne

2月10日，中国玩家们正沉浸在即将迎来春节长假的喜悦与兴奋之中。而在与我们一海之隔的日本，也迎来了两年一度的迪士尼粉丝狂欢盛典——D23日本场在东京迪斯尼乐园的舞滨露天剧场成功举办。先向不太了解迪士尼文化的玩家们做个小科普，D23是由迪士尼主办的以其旗下动漫角色为主的大型主题展会活动，每两年举办一届，持续三天时间。在D23上官方会举办非常多的活动，例如音乐会、特别公演等等，不过粉丝们最为关心的自然还是新作情报的发表了。而作为迪士尼认可的非D社开发的游戏，D23上自然也少不了《王国之心》的身影。早先SE就已公布《王国之心III》会在2018年内发售，D23的《KH》粉丝专场并没有让苦等许久的玩家们失望，释出了大量新情报，对于《KH》死忠们而言无疑堪比过年。

文 八重樱 美编 雷普利

《怪物公司》正式参战!

本次粉丝专场最重大的发表莫过于皮克斯旗下的著名动画电影《怪物公司》将以新世界的形式出现在《王国之心Ⅲ》中！这是继《玩具总动员》之后，第二部参战“《KH》系列”的皮克斯动画。

同《玩具总动员》一样，索拉一行人在进入《怪物公司》的世界后，外观也会随之变化成毛绒绒的怪物模样，甚至“独眼”的唐老鸭还被小女孩布当成了麦克。不过不得不承认，来到《怪物公司》世界后的索拉三人配色实在有点辣眼……

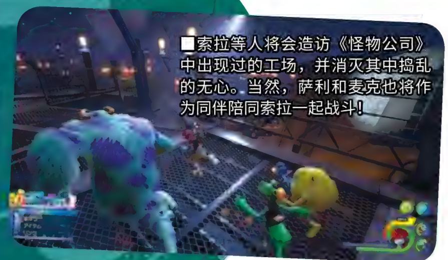




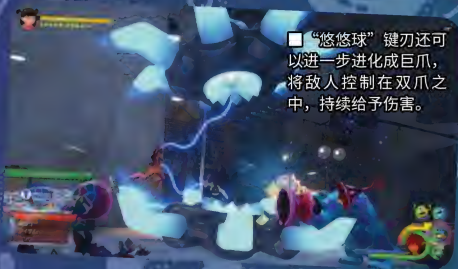


■键刃变形是《王国之心III》的一大特色，从图中我们可以看到，索拉的键刃变形成悠悠球的模样，该状态下可拥有更大的攻击范围。

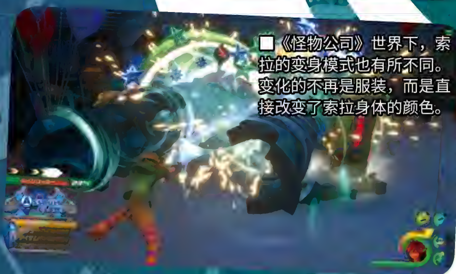




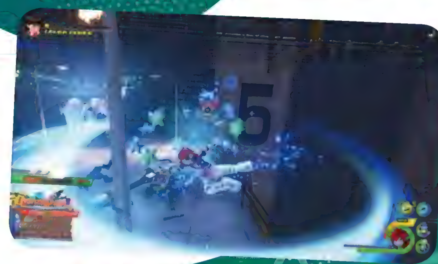
■索拉等人将会造访《怪物公司》中出现过的工场，并消灭其中捣乱的无心。当然，萨利和麦克也将作为同伴陪同索拉一起战斗！



■“悠悠球”键刃还可以进一步进化成巨爪，将敌人控制在双爪之中，持续给予伤害。



■《怪物公司》世界下，索拉的变身模式也有所不同。变化的不再是服装，而是直接改变了索拉身体的颜色。



《魔发奇缘》公开战斗演示！

《魔发奇缘》这个世界早在去年就已经公开，但直到本次 D23 的发布会，乐佩公主的形象才第一次出现在玩家面前。究其原因，是因为乐佩公主的头发非常难处理，花费了制作组大量时间。从战斗截图也可以看出，乐佩公主会使用自己的长发悬挂在树枝上，通过离心力来帮助索拉战斗。另外男主角尤金也会作为同伴登场。

《魔发奇缘》世界的终结指令同样炫酷，索拉会将键刃插入地面召唤出一座高塔，并站在塔上释放出强大的范围攻击。









丰富多彩的连携系统



“《KH》系列”的连携系统指的是满足一定条件后可召唤其他世界的同伴前来帮忙战斗，并且每一位同伴都会有专属的出现动画与特效。比如在召唤小美人鱼时，索拉的身体周围就会被海水包围，浮现在空中的水泡看上去格外梦幻。《KH3D》中的食梦者也会响应索拉的召唤蜂拥而至，依靠庞大的数量来压制敌人！





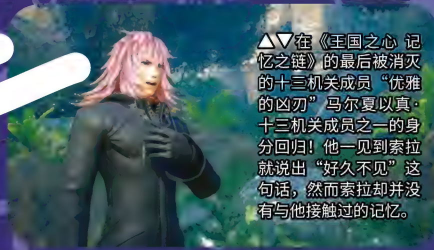
tips: 本作的积木船会带给玩家开放世界的感觉。

熟悉的对手再度登场





◀▲在《怪物公司》世界的一个厂房内，一名身穿黑衣头戴黑色头盔的男子出现在索拉的面前，并举起了手中的键刃。而索拉在听到对方的声音时，也不由自主地喊出了一个陌生的名字——“瓦尼塔斯”！



▲▼在《王国之心 记忆之链》的最后被消灭的十三机关成员“优雅的凶刃”马尔夏以真·十三机关成员之一的身分回归！他一见到索拉就说出“好久不见”这句话，然而索拉却并没有与他接触过的记忆。



利库与破碎的“黎明之路”

在本次新公开的影像最后，出现了利库与米奇国王的身影。俩人站在暗之世界的海边，而属于利库的那把键刃“黎明之路”不知何故已经断掉了。利库将破碎的键刃留在了暗之世界，而他口中所说的“另一个自己”指的又是谁呢？此外，从设定图上可以看到利库不但拥有了一身新服装而且还有了一把风格相当现代的键刃，不知这把新键刃又有什么特殊的含义在其中呢？

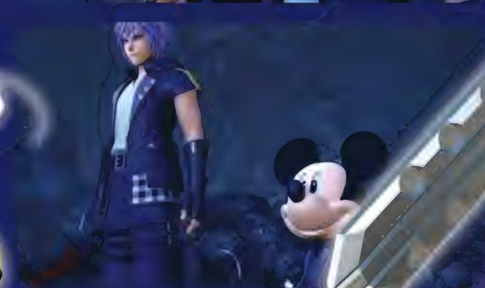
利库▶





米奇国王



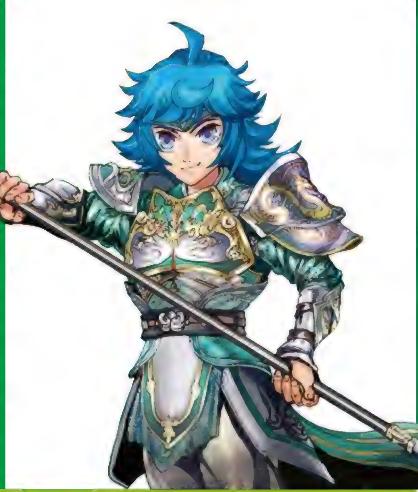


宇多田光继续献唱主题曲！



虽然严格意义上来说，“《KH》系列”从发售至今只有两首主题曲，但由于使用频率广，加之旋律动听歌词又紧贴游戏剧情，故而粉丝们也早已将演唱者宇多田光视为是“《KH》系列”御用歌姬了。想必 SE 也是如此认为，才会邀请她继续为《王国之心Ⅲ》演唱主题曲。这首全新的主题曲名为《誓言》，是一首节奏相对舒缓的曲子，目前只放出了 90 秒的试听版。值得一提的是，《誓言》公开后，宇多田光在其官方推特表示“如果 SE 不快点把《KH Ⅲ》卖了的话，我会忍不住先把这首歌的完整版放出来的”。看来连宇多田小姐也有点受不了 SE 的速度了……

CROSS REVIEW



黄金眼
GOLDEN EYE

■COS 赵云
■Coser 水无月
■出自《真·三国无双8》
■插画 西达cida

视频黄金眼

http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

龙珠 Z战士
Dragon Ball FighterZ



PS4/XOne

[27]

■BNEI ■格斗
■2018年1月26日 ■中文版

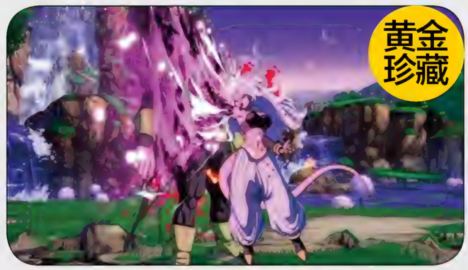
游戏简介：本作是由以《罪恶装备》、《苍翼默示录》闻名的 Arc System Works 负责开发，对战采用 2D 和 3D 自动切换的画面表现方式，呈现出超高还原度的精彩对决。游戏本体共设计了 24 名可操作角色，除了网络对战外，还设有故事模式、街机模式等供玩家单机游玩。

·动漫改编 ·竞技对战 ·酣畅爽快

优点
- 招式动作还原度高
- 系统易上手耐钻研
- 角色互动趣味十足

缺点
- 网络联机质量不稳
- 对拔线流缺乏惩戒
- 故事模式养成度不足

本作可谓重新树立了动漫改编游戏的质量标杆，各角色从基础招式到必杀演出都出自原作，超高的还原度能让粉丝心满意足。以特定角色组队还能实现原作中看不到的对话互动，特殊击杀动画同样还原度爆表。“3 对 3”的格斗系统简单易上手，没有过于复杂的操作，新手也能打出华丽的连招。而**在粉丝向和易上手的外皮之下，核心系统丝毫不缺乏钻研价值**。故事模式中，原创角色人造人 21 号塑造得非常棒，快速攀升的人气相信能让她有朝一日逆袭到动画中登场。



▲原创角色人造人 21 号的人气极高!

能在数量众多的《龙珠》改编游戏中独树一帜本就十分困难，本作无疑做到了这一点。除了无可挑剔、魄力十足的画面表现力，每个角色一招一式均极尽忠实于原作的匠心也足以令人赞叹。高速的战斗系统易学难精。游戏的单机部分相对单调，网战搜人有时比较慢也有些影响体验。

既满足原作粉丝，又兼具出色游戏性的动漫改编典范之作！从角色的一招一式到超杀及过场的热血演出，处处彰显其还原经典的特质。结合出色的渲染技术，游戏画面效果在同类题材的改编作品中也显得出类拔萃，战斗系统也易上手难精通。无奈服务器的糟糕表现使得在线对战体验大打折扣。

VG评论 COMMENTS

亚当菲尼克斯_1 评《龙珠 Z 战士》
非常棒！上手简单精通难的典范，画面还原漫画，竞技性还非常强。新人入坑格斗游戏的第一选择！

单机党无所畏惧 评《龙珠 Z 战士》
还原度爆表，手感也不错，剧情方面不是很出彩，龙珠粉值得一买。

巨像之咆哮
Shadow of the Colossus 巨像之咆哮



PS4

[27]

■上海东方明珠索乐文化发展有限公司 ■动作
■2018年2月6日 ■中文版

游戏简介:2005 年，由上田文人打造的 PS2 游戏《汪达与巨像》令无数玩家为之倾倒，本作则是其完全重制版。为了复活心爱之人而踏入禁忌之地的主人公要与 16 尊巨像展开搏斗，游戏设计了一块广阔的地图，但却没有任何杂兵战，只有一场又一场波澜壮阔的对决。

·经典重制 ·硬派核心 ·剧情派

优点
- 彻底重制诚意十足
- 画面唯美战斗刺激
- 剧情简单而动人

缺点
- 新收集要素略显鸡肋
- 自动镜头略影响操作

相比 PS3 时代的《HD 版》，这次彻头彻尾的重制堪称诚意十足。美轮美奂的画面配合全新加入的“照相模式”，让玩家沉浸于游戏的世界中，原作最大的缺点“帧数不足”也顺利解决。系统和手感方面都保留了原作的特色，BOSS 战融合了一定的解谜元素，更强调方法，而计时挑战模式则考验玩家的操作和对游戏的理解，“借力跳”等上级技巧方能体现出物理引擎的强大。重制版中还追加了《ICO》和《最后的守护者》的彩蛋，只不过新增的 79 枚金币有些凑数。



▲以小博大、以弱胜强的战斗成就感十足。

十几年前的游戏仅凭画面重制，游戏机制与核心内容不变，能否征服世人？本作给出了肯定的答案。因为**《汪达与巨像》所具备的艺术性超越了时代，有经典流传的价值**。加上跨越两个世代的画面进化，材质、细节、光影、帧数均令人信服。惟一的遗憾可能只是巨像的数量为什么是 16 只，而不是 48 只！

本作是真正意义上的重制版，虽然减少了原版那种朦胧特色，但画面无可挑剔，帧数也相当足。无论是骑马驰骋于旷野，还是只身在巨像身体上攀爬，萦绕于玩家周围的孤寂与悲壮始终挥散不去。16 场惊心动魄的战斗各具特色，改善过的操作可以带给玩家更好的游戏体验。新增的拍照模式也相当专业。

VG评论 COMMENTS

ri 不服你 评《巨像之咆哮》
重制后的光影实在太美妙了，尤其是在森林的场景。游戏的 BGM 也赞爆了，时而飘渺，时而大气磅礴。巨像登场时那种压迫感十分震撼！

安哥拉喵 评《巨像之咆哮》
这一天，我终于回想起曾被巨像兵所支配的恐怖，还有那份无以言表的孤独感与神祥的游戏艺术。

刀剑神域 夺命凶弹

刀剑神域 夺命凶弹



PS4/XOne

[20]

■BNEI ■动作角色扮演
■2018年2月8日 ■中文版

游戏简介：本作改编自人气轻小说《刀剑神域》，故事发生在原作以VR网游为背景的《GGO》世界，除了采用自捏角色担当主角外，玩法也变成了与以往《刀剑》游戏截然不同的第三人称射击。玩家能够自由使用各种枪械与军事工具进行战斗，另外游戏还支持网络对战与共斗。

·fans向 ·枪战射击 ·酣畅爽快

优点：·战斗足够流畅 ·丰富的登场角色 ·福利系统

缺点：·要素匮乏 ·UI简陋 ·流程过短

本作出自《自由战争》制作组之手，玩法上也十分相似，但就内容要素来说，只能说是“前辈”的劣化版。**游戏后期的战斗还算爽快，但本质仍然是刷刷刷**，不过主角的能力参数可以无限重置与加点，玩家能够随时针对武器变更角色的培养方向，自由度颇高。本作的剧本依旧是《刀剑》水准，并没有因为流程短就敷衍，登场的女性角色很多，系列受到好评的陪睡系统也依旧健在，不过除了新CG外，形式还是老一套。



▲第三人称射击的玩法。

作为一款TPS与RPG要素混合的游戏，比较让人惊喜的是剑等近战武器没有喧宾夺主。但射击手感也没有多好，不能当成一款真正的TPS来玩，后期还要求杂兵战也要枪枪打中弱点才能有效率。本作的故事采用了原创的主角，能与桐人等老面孔互动，但故事量较少，也没多少突出点。总体来说，还是粉丝向。

由于换了开发团队，本作在动作性方面称得上是系列最佳，但剧情方面就乏善可陈。虽然能够使用原创角色来进行游戏，但脸部能编辑的部分很少，建模也颇为简陋，再加上流程偏短，在人物刻画上也不够火候。联机模式乐趣不足，只能视为单机部分的附加要素，想玩联机的玩家可能会失望。

VG评论 COMMENTS

DodoDI 评《刀剑神域 夺命凶弹》
本作枪械的操控手感还行，但光剑就比较僵硬了。总的来说就是个披着《刀剑神域》皮的第三人称共斗游戏。

要啥自行车 评《刀剑神域 夺命凶弹》
由于更换了引擎，画面的变化较大，但人物建模还是不太行，特别是头发的穿模情况太严重了。

猫头鹰男孩

OWLBOY



NS

[24]

■D-Pad ■动作冒险
■2018年2月13日 ■中文版

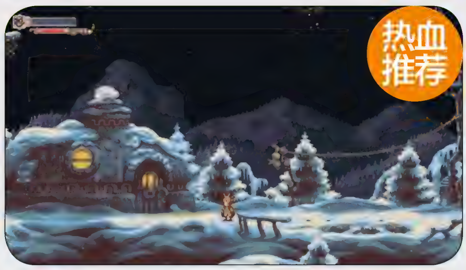
游戏简介：从2007年公布到2016年发售PC版，这款独立游戏经过了九年的开发长跑。主人公Otus是一只猫头鹰，虽然不会说话但能飞能抓的他却有着不少同伴，这些同伴就是Otus爪中的枪。和同伴们一起，Otus踏上了只属于自己的伟大冒险。

·像素怀旧 ·听觉盛宴 ·动脑解谜

优点：·像素风格画面精美 ·风格迥异的音乐 ·游玩体验独特

缺点：·游戏流程较短 ·隐藏要素太少

复古的像素风格画面是这个开发时间长达九年的独立游戏最大的特色，无论是角色的小动作还是宽阔的游戏场景都通过一个个像素点得以体现。控制猫头鹰主人公Otus在空中飞行与战斗的游玩体验非常新鲜，用爪子抓住同伴并让他们来进行射击的设定更是富有想象力。本作的解谜需要充分利用猫头鹰主人公飞行和抓取的能力，但谜题难度并不高。除了出彩的画面和玩法，**风格迥异但又恰到好处的背景音乐值得你买原声集反复聆听。**



▲像素风格的精致画面让人过目不忘。

本作是一款开发时间长达九年的游戏作品，美术风格可谓最大的亮点，在各种细节描绘上细致入微的顶级2D像素画面给玩家带来绝佳的视觉享受。作为一款典型的Metroidvania式动作游戏，本作在探索、解谜、战斗等要素上也拿捏得恰到好处，推荐所有喜欢这种类型的玩家尝试一下。

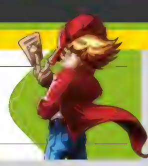
制作精良的像素画面和配乐让本作在一众独立游戏中令人印象深刻。玩法上虽然略显老套，但胜在五脏俱全，你既能体验到紧张刺激的战斗，也能够充分发挥自己的脑洞，解开隐藏在关卡中的谜题。惟一美中不足的一点是动作系统和按键设计略显繁琐，影响了游戏的手感和节奏。

STEAM评论 COMMENTS

4'33'' 评《猫头鹰男孩》
画面相比其他像素游戏非常精致，开局的时候就被美丽的风景吸引，配乐也极具冲击力。

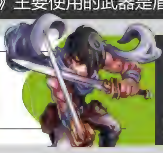
西湖裸双孙一峰 评《猫头鹰男孩》
看起来人畜无害子供向，实际上玩下来感觉到了“硬核”！

昂星团



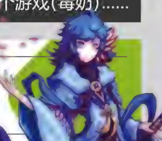
《MH2G》时期入坑的手残猎人，契机是看到朋友玩的角色吃猫饭吃坏了肚子，抱着想让角色吃坏肚子的心态玩了起来，不料打了两天都没能实现（没选中特定搭配），反倒喜欢上了这个系列。由于《2G》时期是太刀一筋，所以后来的新作都会选择太刀开荒，《MHW》主要使用的武器是盾斧，最喜欢的武器是重弩（机关龙弹）。

三味线



《刀剑》游戏似乎已经变成了年货，这个曾经红极一时的轻小说IP虽然热度已经大不如从前，但BNEI却始终一而再地为其出游戏，甚至还搞起创新，大胆地改革了原本打磨得颇为成熟的玩法，抛开成品素质不说，单是这魄力就值得让吾等《刀剑》fans竖起大拇指，甚至还会不自觉地YY，是不是所有原作篇章都会单独出个游戏（毒奶）……

水无月



我也姑且算是从PS2时代的作品开始一步步看着《无双》系列”发展轨迹的“无双老玩家”吧，这次《真·三国无双8》的素质虽然饱受诟病，但对于这个系列在开放世界上的创新我还是持支持态度的。希望续作能够像《真·三国无双7》那样吸取教训，对游戏系统进行优化和完善，打造出一部高完成度的开放世界《真·三国无双》作品。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分的游戏为**“黄金珍藏”**

24~26分的游戏为**“热血推荐”**

天国降临 救赎
Kingdom Come: Deliverance



PS4/XOne

[22]

■Warhorse ■角色扮演
■2018年2月13日 ■美版

游戏简介：本作故事发生在1403年的波西米亚，玩家扮演一名铁匠的儿子：亨利，为了给家人报仇加入了一场将决定波西米亚未来的大型冲突当中。真实且硬核的冷兵器搏斗是本作的最大卖点，玩家必须要在每场战斗中都保持高度警惕方能百战百胜。

·硬派核心 ·内容海量 ·历史改编

优点
· 有趣的战斗系统
· 真实的中世纪人文
· 高自由度

缺点
· 频繁的读盘
· 数量庞多的 BUG
· 家用机版暂无中文



本作的上手难度比其他同类游戏要高出一截，无论是战斗、探索、装备还是角色成长都非常真实。游戏的战斗虽然需要一些时间来上手，但喜欢冷兵器搏斗的玩家在上手并学会相应剑技后，战斗就会变得更加得心应手。游戏中的世界也非常真实，NPC和玩家交流的态度会根据玩家的装备而发生变化，反之玩家也可以通过敌人的装备来判断其强弱。**不过庞大且真实的世界欠缺打磨，大大小小的BUG无处不在**，部分甚至还会卡主线，非常恶劣。



▲本作的战斗系统需要点时间才能上手。



这款游戏的真正名字是《捷克游侠笑传》，你操纵的主角拥有的强大能力，包括一击剥光鸡毛拳、永远踢不中的撩阴脚和永远都得规规矩矩地推门，还有永远打不中人的小拳拳等等。除了上述的槽点，本作在设计上还有很多不成熟的地方，但还是成功呈现了一个真实野蛮又有趣的中世纪世界。



美轮美奂的中世纪欧洲，丰富的地图细节与独特的AI设计带来了无与伦比的沉浸感，手绘的装备地图界面更是耳目一新。相对于其他同类型的游戏来说，本作更加着重于生活而非战斗，有大量可供发掘的乐趣。不过读盘较长，BUG频繁，实际操作体验上感受不佳。

Fe
Fe



NS/PS4/XOne

[19]

■EA ■动作冒险
■2018年2月16日 ■美版

游戏简介：作为EA的独立游戏扶持项目“EA Originals”推出的首款游戏，本作为玩家带来了一个奇幻瑰丽的世界，这里充满了各种形态各异的动物、遗迹以及危险的敌人，玩家将扮演一个名为Fe的生物，在游戏世界中展开冒险，探寻隐藏在这个世界最深处的秘密。

·动脑解谜 ·小清新

优点
· 充满诗意的画风
· 抓耳朵的配乐

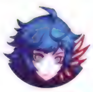
缺点
· 地图色调过于单一
· 技能设置不合理
· 游戏性不高



本作是一款优缺点都十分鲜明的作品，庞大的开放世界、富有新意的玩法以及浓厚的文艺氛围是它的优点，制作组从大自然中取景和收声也让本作在世界塑造方面多了几分真实感。但相对的，过于复杂的地形将整个游戏世界切割得支离破碎，再加上动作设计上的“先天残疾”和地图的单一色调，使得你在为了全收集而跑图的过程中会相当烦躁。在剧情方面，虽然看似有深度，但直到最后仍然让人看得一头雾水。本作在“游戏性”这个部分还需要进一步的打磨。



▲使用不同的语言和各种各样生物进行“交流”是本作的一个核心部分。



本作拥有一个漂亮的画面，使用各种不同的声音和森林里的动物进行交流也是一个有趣的设定，但可惜的是除此之外便没有太多亮点了。游戏地图虽大但太过单调，传送机制的缺乏让玩家在跑图上浪费了太多时间，而本应作为游戏重点的解谜部分相比起来就弱化了太多。



清新却又酷炫的画面搭配上空灵的背景音乐，本作在视听上的表现相当独特。没有了破坏和杀戮，玩家在游戏中需要做的只是和森林中的生物进行交流。解谜和跑酷是本作最主要的玩法。本作没有对话，甚至连游玩提示都很少，无论是互动还是操作都需要玩家自行摸索。**虽说游戏很“佛系”，但不够好玩。**

潜龙谍影 生存
METAL GEAR SURVIVE



PS4/XOne

[20]

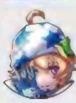
■Konami ■动作射击
■2018年2月20日 ■中文版

游戏简介：本作在《潜龙谍影V幻痛》基础上，以生存探索为主题重新构建的全新作品，以往的潜入动作要素也有所保留。主角因为虫洞的吸引而来到荒芜的异世界，不仅要面对凶残的纳米丧尸，还要为了生存努力获得食物，而这背后还隐藏更为巨大的阴谋等待玩家去发现。

·探索潜入 ·硬派生存 ·多人联机

优点
· 硬核的生存玩法
· 网络稳定帧数流畅

缺点
· 场景设计单一重复
· 教学翻译拗口难懂



作为丧尸题材生存游戏，玩家能看到各式各样的流行元素在这部作品中巧妙融合，硬核的生存玩法更是蕴含着独特的魅力，可惜教学系统相当糟糕，需要一定时间才能掌握节奏。虽说全程联网，但目前看来多人游戏部分单调乏味，相比于单人剧情通关后的繁多要素更像是附属品，不过毕竟基于强大的FOX引擎，之后更新应该能带来更多有趣的玩法。作为售价仅40美元的本作，虽没有继承《潜龙谍影》系列”的灵魂，但仅从游戏性方面来说仍是一款值得游玩的作品。



▲食物是生存的第一资本！



游戏成功营造出了求生所特有的紧张感，玩家在与敌人战斗以及探索的同时，还需要注意自己的身体状况。游戏的系统很庞大，且需要随着剧情推进才会逐步解锁。然而本应作为游戏卖点的多人模式非常无趣，玩法也不多。总的来说，**本作是一款需要抛开成见和花时间才能享受到乐趣的游戏。**



我从来没想过自己会觉得一个游戏里某个部分删掉后会让游戏变得更好，本作是第一个让我有此想法的游戏。游戏的单机部分内容其实很讨喜，强调探索、收集资源和根据地建设，让人有种在玩《辐射4》的感觉。但是多人模式的防守战既限制多多，又缺乏足够乐趣，成为了扣分点。

怪物猎人 世界
Monster Hunter World



PS4/XOne

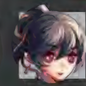
[27]

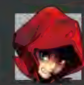
■Capcom ■动作
■2018年1月26日 ■中文版

•酣畅爽快
•合作同乐
•多人联机

本作是“《怪物猎人》系列”的首个次世代作品，无论是画面还是手感都进行了大幅度的进化，同时追加了多种全新的怪物。玩家这次要扮演第五期调查团的成员加入新大陆的调查大队中，与他们一起调查新大陆的自然生态，还有不断迁徙的熔山龙的秘密。

9  许愿调查报告。
——疯狂摸历战痕迹的昴星团。

9  适应了时代但依然保留了核心传统的《怪物猎人》。
——在后续内容丰富前不愿意打满分的果汁。

9  除了很多地方明显还留了一手，还有熔山龙的战斗设计得很没意思之外，剩下的都是满意和惊喜。
——打了接近 300 小时的宇宙人依然对本作乐在其中。



■作为封面怪，灭尽龙成为了玩家们的练手对象。

有剧情的《怪物猎人》

一直以来的《怪物猎人》已经形成了一种固定的模式，那就是操作主人公在村子里不断地接任务刷怪，刷完村任务就刷集会所，游戏的主线剧情并不明显，不过所幸的是游戏的其他方面很好地掩盖了这一缺陷。历代仅有《怪物猎人4》稍微侧重了剧情，使得玩家的游戏体验小有提升，不过主线完成之后再次回到了原本的套路里。然而本作把系列惯有的套路完全打翻，无论是猎人阵营还是怪物一方都有着十分细致的刻画和剧情演出，让玩家明白猎人狩猎怪物是真的逼不得已，而不是为了做装备（笑）。游戏一开始，大量的演出交代了玩家所扮演角色的使命，顺带介绍了调查团的其他 NPC，让人十分有代入感。随着游戏进度的推进，调查团的调查范围逐渐往新大陆中心挺近，调查重点也从赴死的熔山龙转移到了捕食古龙种的灭烬龙身上，在这之中，还有各种各样的场景和怪物被发现，每次的新发现让玩家刷新对新大陆的印象，同时还留下了不少谜团，直到众人最后了解了真相，站到了一只刚出生的未知巨龙的面前……不得不说这次官方在剧情上下了不少功夫，很多怪物的设定和世界观都由剧情呈现了出来，使得本作的剧情存在感极强，这对于一个强调刷刷刷的游戏来说是一件好事。

更真实的生态

丰富的生态细节是本作的重点，比以往更细致的刻画把怪物表现得有血有肉，大多数怪物并不是一看到猎人就开始进攻，只要猎人不围着它们转，它们就会把猎人当做过路人无视掉，这个 AI 设计与现实的野生动物十分贴切，但不知为什么，这些怪物在某些特定的情况会完全无视猎人的干扰做自己的事，比如濒死时，即便一群即将取其性命的猎人站在它的面前，它也在众目睽睽之下安然入眠，让人百思不得其解。

不同的怪物相遇时还会互争地盘，正所谓一山不容二虎，狩猎的时候可以巧用这些特性可以降低不少难度，哪怕两只怪物联手对猎人进攻，它们的大动作也会阻碍“盟友”的行动，要是像以前，雄火龙一口老火炸到其他怪物身上，那些怪物就像没事一样继续做事，相反这次，怪物打怪物能造成不小的硬直甚至倒地，从物理角度来说这样更加合情合理，不过当路过的怪物和猎人一起殴打目标怪物的时候，不免让人觉得有些可怜。除此之外，只要玩家悄悄跟着怪物行动，还能发现它们会自行捕食甚至排泄，没错，难道你以为路边的那些粪便全是系统给你设置好的吗，那就大错特错了。除了怪物的生态，这次的狩猎环境也增添了不少色彩，除了常见的怪物外还有不少环境生物，例如能回复体力的回复蜜虫和具有闪光弹效果的闪光翅虫。这些生物都可以用猎人常备的网来捕捉，然后把它们放在自己的小屋里供观赏用，值得一提的是，官方在这些小动物身上也有很详细的设定。

人性化的狩猎方式

本作的地图不再分区，让人对狩猎环境和场地产生了非常强烈的印象。为了防止玩家在庞大的地图里“找怪半小时，打怪五分钟”的情况，全新追加的导虫和痕迹系统也让人点赞，这不仅突破了以前找怪再丢染色球标记的套路，还让狩猎变得更为真实。试想一下过去，丢了染色球就能准确判断怪物位置的设定实在是没什么科学依据，相反有了导虫就能解释得通。而且导虫还要不断积累寻找痕迹的经验才能准确追踪，这个设定也很有意思，就像一个萌新猎人与怪物交战数场后，能够直接根据它的痕迹直接判断其位置和行动一样，其实这也能看作是玩家逐渐成长的一个侧写。

另外这次支持任务中换装、补给道具，还有在野外快速跳转至营地的设计，如此一来玩家的狩猎就相对自由得多，甚至可以说是十分霸道了。不过转念一想，猎人本来就是为了人类的生存而战，像以前那样让你出去狩猎还不提供任何支援的做法实在是不人道，现在反倒有了十足的人情味，不仅可以更换装备和补充道具，搭档妹子还会在营地等你回来为你做饭，这样子才对嘛！但随着这些人性化的设定解放，一些弊端反而体现了出来，首先就是进阶难度的随机落点，本作仍然保留了过去上位任务开始时几率落到其他区域的设定，不过这次没有秘密区域，而且哪怕落错了地点，也可以用快速跳转的方式回到本该抵达的营地，所以这个细节显得毫无必要。其次就是战斗的细节，可以无限补给道具的设计，意味着可以无限使用道具牵制怪物，大幅降低了游戏的难度；弩系武器的弹药量间接变为无限，使低级别的子弹失去了存在的意义等等。

结语

不知道大家是被《怪物猎人》的什么吸引才入坑的呢？是紧张刺激的战斗，亦或是帅气的装备，还是其有趣丰富的生态设定？无论如何，《怪物猎人 世界》都在各种亮点上做出了重大的突破，可以看做是系列改革的一个里程碑，它在发售后短短几天内突破 500 万的出货量足以证明它的成功，当然它的实力还远不止于此，相信“《怪物猎人》系列”还能够继续长远发展，给我们带来更多的欢乐。



真·三国无双8

真·三国无双8



PS4/XOne

[20]

■Koei Tecmo ■动作
■2018年2月8日 ■中文版

•开放世界
•无双类型
•历史题材

化身为三国时期的名将，投身到汉末三国乱世的战场中。相比以往，首次采用的开放世界设计所展现的中华美景赋予玩家更多的探索乐趣之余，也将大型战役表现得更加写实，玩家在通过时间线推进史实故事的同时，也可以有更多的方式去完成任务和剧情。

7 不抱希望说不定有惊喜，这是玩本作时的真实心路历程。游戏的槽点多多，乐趣也不少，早日完善也会是款内容丰富的大作。——玩个不停也吐槽不停的马修

7 模组少、帧数低、歧视老版 PS4、Steam 版砍掉中日文……358 以实际行动告诉玩家，什么叫令人智熄的操作。——恨铁不成钢的纱迦

6 有了万能的钩绳，还要什么自行车！——对各种攻城战设计全部成为了摆设而相当遗憾的水无月


■一骑当千的爽快战斗始终是《无双》的灵魂。

开放世界的三国时代

开放世界无疑是这一作的核心话题，游戏宣传时就已经让人浮想联翩。真正玩起来，会发现开放世界的确大大增加了游戏的全新体验，对于以著名战役和重大冲突推进流程的《真·三国无双》来说，不仅仅是增加探索要素，更带来了真正的宏大战场，大型的战役在开放世界的大地图上，整个前线都拉得很长且处于交战状态，如果在前线赶路，还会发现各个据点中，双方的士兵和兵长们都在像模像样地作战，增加了战场的临场感。同样是托放世界大地图的福，巨大的城池也都更加真实地再现出来，像长安、洛阳、许昌这样的大型都城不仅面积大，还区分了平民区和宫殿区，地图上可见的箱子、可对话人物，对吸引玩家探索和感受这些古城的引导作用也非常大。

而在探索方面，路标、瞭望台、各种素材间这些引导玩家探索的地图要素，其距离也都恰到好处，打猎、钓鱼、爬山等等也都非常有趣而且容易上瘾。游戏中的战斗进行得很慢，一场大战如果没有玩家参与会打得旷日持久，这也给了玩家以充分的时间去做主线战斗以外的事情。

探索开放世界虽然有趣，但毕竟这是款人数众多的游戏，使用多人跑重复地域必然会产生厌倦，不过本作通过已探索区域的通关继承及传送，解决了这个问题。

帧数和 BUG 问题

此作出现了前有未有的帧数问题和 BUG，尽管官方也在发售后推出了补丁进行修正，但降低原本就不算精细的画面表现来提升普通 PS4 的帧数并不明智，而且即便是降低画质的动作模式，在出入建筑场景、瞭望塔上自动转动视角等时候，掉帧依然比较明显。相比之下，动作上的掉帧除了在最初的教学模式有些夸张，进入游戏反倒会因人而异、或多或少地适应。

游戏的 BUG 也不少，好在目前还尚未遇到毁档的恶性 BUG，或者说传送和切换任务的设计，无意中避免了可能存在的卡关恶性 BUG。

难度和重复度

游戏中随时调难度称得上是本作的贴心设计，对于剧情长的武将，尤其可以解决中后期在等级上压制对手导致难度过低的问题。然而某些任务和关卡，却因为设计问题而让难度莫名其妙地增高，尤其是宛城的典韦、汉中互相碰瓷的王异和马超，没有任何战斗缓冲直接败阵的失败设计，尤其让人头疼，而且还会拖累到玩家 GAME OVER，很明显这也是游戏的一大欠考虑之处。

尽管游戏中通过调节难度可以解决武将个人列传中的无聊感，但众多的人物和有限的关卡仍然使关卡的重复度很高，缺乏跨势力的剧情则让武将们的个人列传更缺乏特色。

武将、人设、动作、其他

这一作新增的可用武将和 NPC，尽管有董白和周仓这样的造型存在，但在西化和现代化的道路上还是有所收敛的。写实风格大众脸虽然带来了新的感觉，但缺乏年轻类型，也会出现曹睿比司马懿还老的奇怪场面。全新的出招系统算有新意，武器锻造中的宝珠也增加了研究性，但火属性的强大还是有些削弱其他属性的存在感，过于简单的最强武器入手更让游戏少了系列特色的获取秘武的乐趣。全新的动作系统也让本已在 7 代《猛将传》解决的建模重复问题再度出现，希望未来能像 7 代那样完全解决。过场剧情的站桩尬聊虽然被被普遍吐槽，但对游戏整体体验影响不大，应该是没多大希望改进了。

中文和中文语音

最后特别点评下 8 代的全中文。文本中尽管在名、字上的使用有些混乱，但不少地方还是颇有《三国演义》原作白话文的味道，不影响整体的优秀。相比文本，中文语音更称得上意外的亮点，情感和气势普遍到位。尽管因为 CV 不能改变文本内容使得一些日式说法在中文语音中听起来有些怪，招式中一些语音的频繁使用也增加了尴尬度，但整体上说，中文语音虽未达到日文原版的高度，也是合格的。


▲中文语音的曹丕与司马懿的对话也都很赞。

结语

KT 此次在《358》的改变力度是非常大的，但似乎也低估了开放世界的制作难度，好在《无双》核心的历史战争要素与开放世界结合得还不错。其他的新要素也不乏可圈可点之处，但要改进的还很多，尤其是优化和 DEBUG；一些已经成型但明显欠考虑的设计，如可以直接翻城墙砍敌将又没有任何破城奖励引导的鸡肋攻城战，以及前面提到的暴毙的碰瓷友军这些，也都有待修正。可以说，KT 的想法是好的，但是种种问题让这款作品颇有“早期版”的意味，而以后是用几年的时间去完善、将该作打造成完善的大作，还是走快餐路线跟进《猛将传》、《帝国》，也看 KT 的诚意，以及对开放世界游戏的理解了。



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 水无月　美编 NINA

真·三国无双 8	PS4 XOne Koei Tecmo
真·三国无双 8	动作 中文版
2018 年 2 月 8 日　本地 1 人	无对应周边
售价为 440 港币	

当前版本：1.04
白金所需时间：45小时左右

经过 1.03 和 1.04 两轮补丁的修正，《真 · 三国无双 8》在普通 PS4 上的饱受诟病的帧数表现已经得到了明显缓解。游戏虽然在整体完成度上还有不少问题，但毕竟是“《真 · 三国无双》系列”锐意创新的一作，系统和剧情上不失亮点。而本作的奖杯设置也摆脱了前两作“刷到死”的重复劳动设计，白金难度偏低。而本篇攻略就为大家详细介绍本作的系统、心得与白金技巧，希望能帮助大家更好地遨游汉末三国的中华大地。

■最新版本

2 月 26 日 Koei Tecmo 推送了本作的 1.04 版，主要更新内容如下：

在设定中追加【语言设定】（仅限 PS4 国行版）

放宽了武将的开放条件（文鸯不再需要使用邓艾和钟会通关）。

放宽了在隐居所发送书信的条件。

改善战斗时士兵与武将的动作。

调整道具的价格。

调整聚集地的配置。

追加瞭望台、路标。

调整门、兵器和建筑物的耐久力。

修正偶尔出现的部分模型的显示错误（仅限 PS4 国行，繁中版本）。

修正无法从不自然的天气恢复的错误（但是经笔者实测，这个 BUG 似乎还是存在）。

修正在第 4 章【夺回下邳】中偶尔出现的水闸打不开的错误。

修正部分河流的显示错误。

其他若干错误修正。

基本操作

注：本攻略以 PS4 版操作为准

键位	作用
左摇杆	移动镜头视点/按下左摇杆为改变持有或放下武器的状态
右摇杆	移动/按下右摇杆为锁定敌将/锁定敌将状态下改变锁定目标
○	确定/（持有武器时）发动无双乱舞
□	对话/（持有武器时）发动连贯攻击/（射击状态下）射箭
△	进入隐匿状态/（持有武器时）根据目标状态发动反应攻击/（射击状态下）扩大准心比例
×	取消/跳跃（连按两次可以发动轻功即二段跳）
R1	使用钩绳
R1+□/△/×	（持有武器时）发动不同的触发攻击
R1+○	（持有武器时）发动各武将的特殊招式
R1+右摇杆	移动加速
R2	翻滚/骑乘时跳跃
L1	（持有武器时）防御
L2	召唤马匹（按住L2可以实现无缝自动上马）/（骑乘时）自动本篇
方向键↑	使用道具
方向键↓	架弓进入射击状态
方向键←→	切换道具栏中的待使用道具/（射击状态下）切换箭的种类
Option	打开菜单界面
触控板	（右）打开菜单界面/（左）调整右上小地图比例



©コ-エ-テクモゲ-ムス All rights reserved.

TIPS 地图上显示在武将周围的圆圈就是影响力的范围，能够左右周围敌我双方的强弱。范围内的同伴会被强化，而敌方则会被弱化，尤其要注意避开多个敌方圆圈叠加的地方。

界面篇



①当前时间
②小地图
③当前主要任务
④当前设定为目标的任务
⑤操作教学
⑥道具栏
⑦等级、生命值、无双计量条、气力计量条
⑧目标方向与距离

开始游戏之前

■游戏模式

本作的游戏模式和往作一样，分为故事模式和自由模式，自由模式需要玩家至少通关一名角色才能开启，不过自由模式中可选择的章节和势力剧情也要随着故事模式逐步推进而解锁，并不是一上来就开放的。每个角色在故事模式和自由模式中的记录都是独立的，互不影响，不过地图开放率、金钱、道具、素材、武器、已购买的隐居所等资源均为共通，因此只要游玩的第一个角色度过了开荒期，后面使用其他角色游玩时就会轻松很多了。



TIPS

能够最快解锁自由模式的角色是吴传的孙坚（第二章结束后就是结局）或是第一章通关后解锁的张角（张角的剧情只有第一章）。

■剧院模式和动作模式

本次《真·三国无双 8》甫一发售，极差的帧数表现（尤其在普通 PS4 上）就引起了玩家们的巨大批评。Koei Tecmo 在 1.03 版补丁中为游戏在普通 PS4 上追加了和 PS4 pro 上一样的不同图像模式设定（剧院模式和动作模式），玩家想要追求稳定的游戏帧数的话，建议在主菜单进入设定→图像设定，将“图像设定”改为动作模式，普通 PS4 在同屏人数较少的情况下基本可以达到 30 帧（pro 可以达到 60 帧），当然同屏人数一多依然会很卡。剧院模式画质更好，不过帧数就难以保证了。



■难度选择

本作和以往一样，依然提供了天国、简单、普通、困难、修罗五种难度，高难度下角色获得的经验值加成更多（目测修罗难度获得经验是天国难度的 4 倍），因此要高效率地练级的话，还是尽量选择高难度比较好。同时因为本作有弓箭爆头大法、钓鱼大法等多种初期就能刷怪刷钱的技巧存在，游戏初期就能拿到顶级武器，白板开荒修罗的难度可谓历代最低，有兴趣的玩家不妨一试。

TIPS

本作的等级压制效果相当明显，敌人等级若高于玩家 10 级以上那么战斗时会自带霸体效果，因此即使是天国难度面对超过自己 10 级的敌人也不可掉以轻心。

动作篇

在保持了前作的武器更换的基础上，《真·三国无双 8》的动作系统相比往作进行了很大的改变，为了配合游戏的开放世界系统，角色有持有武器和放下武器两种状态，通过按下左摇杆来切换，不过在接近敌人时，角色会自动拿起武器进入战斗，只有放下武器时才能和 NPC 对话。

■触发攻击

本作取消了系列传统的 C 技系统（即用△键作为□连招收尾从而使出不同的特殊攻击），角色除了作为常规攻击的□连贯攻击外，可以使用 R1+□/△/×/○的按键组合来发动不同的特殊攻击，其中 R1+□/△/×被称为触发攻击，其招式分别附带让敌人进入昏厥（□）、浮空（△）、倒地（×）的效果，而在成功触发攻击使敌人进入不同状态后，继续按□键发动的连贯攻击与普通状态下的连贯攻击又有不同（如辛宪英使用 R1+× 将敌人打倒地后再按□就会



TIPS 利用马自动奔跑卡住栅栏或是树木等设定，可以实现自动挂机刷马等级，玩家正好可以抽时间去做其他的事情。

变成 360°回旋连击，由此可以形成非常丰富的连击。例如□→□→□连击后紧接着 R1+□将敌人打昏厥，继续□→□→□又能发动进一步的连击，这一点还是很值得细细研究的。同时按 R1+ □ / △ / × 不放的情况下角色会进入蓄力状态，蓄力后的触发攻击威力更为可观且可以把敌人打出硬直，对于频繁防御的敌将，利用蓄力 R1+× 的倒地攻击来破防也是不错的选择。

■特殊招式



按 R1+ ◯可以释放每个角色的特殊招式（如曹操的天降冰雨，刘备的雷属性突进等），特殊招式为角色固有，不因角色更换使用的武器种类而改变。这一类招式在发动时全身有无敌判定，都带有特定属性，且有比较强的威力和攻击范围，有些也能让敌人进入不同的状态。不过特殊招式有冷却时间的限制，在使用过之后的一段时间内无法再次使用。特殊招式的冷却时间可以通过以下行动来缩短：①在不受到敌人攻击的情况下连续命中敌人；②成功进行反击；成功进行终结攻击。

■反应攻击





反应攻击是能够根据当前状况发动的不同攻击。在进入可以发动反应攻击的情况下目标的头上会出现一个△标志的按键提示，此时按下△键就能发动对应的反应攻击。反应攻击种类包括反击（在敌人准备出手攻击自己时先于敌人出手反击敌人）、破防（在敌人处于防御状态下时打破敌人的防御）、突袭（在距离敌人较远处高速移动到敌人面前发动攻击）、驱离攻击（被敌人包围时发动，可以使敌人昏厥）、终结攻击（在敌将体力减少到一定比例以下后通过连续攻击来发动，可以一击打倒敌将）等种类。

■擅长武器

本作和《真 · 三国无双 6》、《真 · 三国无双 7》一样，每个角色都可以使用所有种类的武器，角色的攻击动作模组由使用的武器种类决定。不过并不像前作那样一个角色可以装备两把武器。在战场上一键切换，而是需要进入菜单的人物界面，选择“武将信息”后的“装备”才能更换武器，因此更类似于一般 RPG 的方式。不过相对的，每个武将在使用自己的擅长武器时，出招会有所变化，一部分触发攻击和连贯攻击会变成强力的独特攻击，使用独特攻击时会有霸体的特殊效果，比如辛宪英的擅长武器是大钺，R1+ △的触发攻击为前空翻砸地，而其他人使用大钺的 R1+ △就是普通的上挑，。不过每个角色的特殊招式不会因自己使用的当前武器而改变，根据需要换用不同的武器也是本作攻略的重要技巧之一。



■弓箭

弓箭系统在本作中得以回归并获得了大幅加强，箭的种类也增加到了箭矢、扩散矢、火矢、扩散火矢、毒矢、扩散毒矢、爆炸矢、扩散爆炸矢 8 种，进入射击模式后按方向键→←切换。爆炸矢命中会产生大范围爆炸，而火矢击中油壶道具后会也发生和爆炸矢相似的大范围伤害，对敌人杀伤力很强，油壶道具会存在于城池或营地各处，玩家也可以自己在商店中购买油壶安置在场景中用作诱爆道具。在未被敌人发现的情况下射箭，或是用射箭命中敌人的头部都能够造成巨大伤害，因此隐匿状态用弓箭直接爆头可以秒杀除敌将以外的普通敌人和小队长。由于本作敌人 AI 并不是很高，因此即使是修罗难度下的敌将只要注意卡位也可以用弓箭无伤射死，同时狩猎野兽时也可以充分利用这一特性。



■无双奥义

无双奥义作为系列历代传统要素在本作中继续得以保留，每个角色有地面无双和空中无双两种无双乱舞技。角色只要无双计量表存满按◯键即可发动，地面无双发动后会消耗一段基础的无双计量表，之后玩家只要持续按住◯键，角色就会持续消耗无双计量表并持续发动无双乱舞直至无双计量表归 0，中途放开◯键的话角色会以特写大招收尾，剩余的无双计量表还能得以保留。而空中无双只会消耗一段基础无双计量表便会直接以大招收尾，没有持续发动无双乱舞的阶段。



TIPS 等级高于10级的敌人虽然自带霸体效果，但是无双乱舞和反击依然有效，蓄力后的R1+×触发攻击也可以将之打倒在地，想要挑战高等级敌人可以活用此技巧。

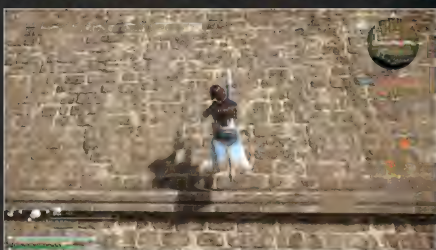
■轻功



角色在跳起之后继续按×键便可以发动轻功（二段跳），而紧贴着墙壁使用轻功会变成反方向的三角跳，使用轻功会消耗绿色的气力计量表。装备了装饰品“风袋”或是“真·风袋”的话，可以在空中连续使用轻功的次数会增加1次/3次，在高难度下被敌人围攻时使用轻功是快速脱离险境的方式之一。

■钩绳

虽然本作为了表现三国时代的攻城战，设计了云梯（井栏）、冲车等多种攻城方式，不过最逆天的还是角色自带的“钩绳”这一技能，虽然游戏教学写的是“部分墙壁”可以使用钩绳来攀登，但其实是本作中几乎所有墙壁、建筑以及基本上呈90°角的悬崖峭壁都可以攀登，只需要在墙角下或悬崖下看到R1提示时按下R1即可，配合轻功二段跳可以轻松登上各种建筑顶层或是山顶。在攻城时使用钩绳直接进入城内然后开门放我军进入，可以说是攻城的便捷手段。



■隐匿



和众多开放世界游戏一样，本次《真·三国无双8》也增加了潜行要素（简体中文版翻译为隐匿），收起武器后按△键即可进入隐匿状态，大幅度降低被敌人发现的概率，在没有被敌人发现时，右上小地图里会显示敌人的视野，视野会根据时间和气候变化（比如夜晚敌人的视野会变小）。隐匿状态下如果惊动到敌人会引起其警觉，敌人头上出现？标志，而被敌人发现时其头上则会出现！标志。

育成篇

本作角色的培养改成了手动加点模式，角色最高级别为100级，升级后获得3点强化点数可用于分配能力强化，因此在100级时可以获得最大297点强化点数。通过菜单界面下的“武将信息”，选择“强化”可以提升角色能力，角色可提升能力总共7项，分别是体力、无双、气力、力、守备、移动速度、弓术，对应效果一目了然这里就不再赘述。不过要注意，**目前版本是没有洗点功能的，一旦确定了强化点数后无法反悔**，因此有些注意点还是需要说明一下。





■关于体力和无双

体力的重要性自不用说，至于无双计量表上限的提升只和地面无双的持续时间有关，每提升100点约能增加2.5秒的持续时间，曹操初期无双268可以持续6秒左右，而提升到999后则可以持续23秒左右，不过无双计量表越高，积累满所需时间也越多，因此许多《无双》系列”的老玩家为了能够更高频率地使用无双技，一般都不会特意去提升无双计量表（因为体力和无双计量表这两项本身也会随着等级提升而自动提升），玩家可以根据自身需求斟酌选择。

■关于攻击力和防御力

角色的最终攻击力防御力由角色的力和守备加上武器附加的攻击和防御合计，上限均为999。由于不同武器附加的攻防能力差别很大（比如同样是最强上级武器，大钺类的罗闪幻冲·改的攻防为576/48，而扇类的碧龙翔扇·改的攻防为144/480），实际数值相加超出999后的溢出部分的效果没有明确定论（防御力溢出效果似乎比较明显，但攻击力溢出部分争议较大），因此角色的力量，尤其是初期力量就比较高或是擅长武器是大斧、大钺一类高攻武器的角色建议还是不要加太多力量比较好。

■关于气力和移动

绿色的气力计量表在角色使用翻滚回避（R2）、轻功或三角跳（×）、全力疾奔（收起武器R1+左摇杆移动），一旦耗尽就无法再做出这些动作。移动速度这一项的能力提升效果目前来看是最明显的，不过在跑地图时因为有地域间传送和马匹的存在，步行移动速度并不是太重要。这一数值主要价值还是体现在战斗中。不过对于喜欢探索开放世界地图中的未知区域，立志周游全国的玩家来说，优先提升移动速度和气力，打造一个“飞人”角色还是有必要的。另外马匹在全力疾奔时也会消耗马匹的气力（骑马状态下和敌人相撞也会消耗），一旦归0马匹也会强制停下，要注意。

■关于弓术

虽然一部分角色确实在数据上有比较偏向远程攻击的倾向，但由于本作隐匿弓箭爆头过于强横，弓术这一块目前来看确实加点意义并不是非常大，即使是为了练级在修罗难度下杀高级山贼或是刷用弓杀1000人奖杯，在完全不加点的情况下依靠未发现状态下的弓箭爆头也足以秒杀那些99级山贼了。因此没有什么特别理由的话，暂时没必要提升这项点数。

■宝玉

宝玉系统是本作强化武器攻击的主要要素之一，宝玉的主要入手方式是利用任务奖励获得的竹简在锻造屋处开发，在古钱收藏家处也可以利用古钱进行兑换。每把武器上都有6个可以镶嵌宝玉的槽，分别对应三种触发攻击与三种反应攻击（反击、破防、突袭），通过菜单界面下“武将信息”中的“锻炼”可以将手上的宝玉镶嵌的槽中，对应的攻击技能就会附加该宝玉的属性，除此之外宝玉上的其他附加能力也会发动效果。宝玉总共有7种属性，分别为无属性、炎属性、冰



属性、雷属性、风属性、斩击属性、毒属性，其中除了属性本身的效果外，各属性宝玉还有着各自的附加能力，而宝玉等级越高附加能力种类也越多，最少 2 种而最多为 4 种，只有最高级的一级宝玉才会出现最多 4 个附加能力，同时附加能力又分为同属性宝玉的共通附加能力与随机附加能力，其附加能力和数值在入手的同时才会确定，因此具有一定随机性。一般来说根据宝玉级别不同会有 1 ～ 3 个共通附加能力与 1 个随机附加能力，而同一附加能力所附加的数值也会有浮动（最大为 30%）。无属性宝玉目前没有发现二级和一级的宝玉，没有特殊需求的话并不推荐锻炼。



关于宝玉的插法，因为宝玉附加能力效果可以叠加，所以要最大限度提升宝玉的属性效果，自然是要尽量堆叠同属性宝玉的数量，武器上锻炼 6 个一级同属性宝玉，附加能力效果堆叠起来是相当厉害的，如果不考虑走极限属性流，那么触发攻击的槽里还是推荐炎、雷、风等明显提升攻击和连击的珠子，而毒和斩适合装在反应攻击的槽中，用来对付野外的高级盗贼或是猛兽。

各属性珠效果及共通附加能力

属性名称	属性效果	共通附加能力1	共通附加能力2	共通附加能力3
炎	使敌人变为起火状态，持续给予伤害	赋予炎属性时，攻击力增加	破除防御时，属性强化增加	无双乱舞威力增加
冰	使敌人变为冻结状态，防御力下降	赋予冰属性时，防御力增加	破除防御时，属性强化增加	无双乱舞威力增加
雷	使敌人变为触电状态，停止动作	赋予雷属性时，每秒无双增加	反击时，属性强化增加	无双乱舞威力增加
风	使敌人变为衰弱状态，降低攻击速度	赋予风属性时，攻击速度增加	反击时，属性强化增加	无双乱舞威力增加
斩击	无视一定数值的敌人防御力，给予伤害	突袭时属性强化	反击威力增加	特殊攻击威力增加
毒	使敌人变为中毒状态，持续给予伤害	突袭时属性强化	破除防御时，属性强化增加	特殊攻击威力增加

■装饰品和道具

本作中角色最多可装备 4 个装饰品与 4 个道具，大多数装饰品在装备复数个时效果可以叠加，比如装备 4 个提升 3 次轻功使用次数的真 · 风袋的话，玩家操作的角色在空中最大可以实现 12 连跳（前提是气力足够），而在修罗难度下装备多个降低敌方伤害的饰品（如降低敌将伤害的真 · 相克护符），对生存能力的提升也非常明显。想要游山玩水跑地图时就装备 4 个扩大搜索范围的神兽镜，练级时装备 4 个提升经验获得的灰狼牙等，玩家们可以自己举一反三研究使用方式。

TIPS

开荒期强烈推荐第一时间开发“金冠”这个饰品，效果是可以自动拾取打倒敌人或是打破木箱后掉落的物品，在跑图和战斗的同时能够大幅度节约玩家收集道具的操作量。

■最强武器

本作各类别的最强武器（名称均为“上级武器名 · 改”的形式）获取方式非常简单——获得 3 个该武器的竹筒后，就可以在锻造铺进行开发。而武

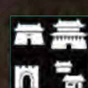


器竹筒的来源则是从各大城市的古钱收藏家处利用古钱兑换。兑换上级武器的竹筒（贵重度为一级）需要金蚁鼻钱，可以通过钓鱼或是消灭各地的山贼来获得（在好事家处也能通过狩猎点数兑换，但消耗太高不推荐），而开发武器所需的素材一样可以在地图上各处的素材聚集地收集，由于本作流程对于玩家的活动范围没有任何限制，理论上在游戏一开始就可以直接获得各角色的最强武器。而因为各个角色的物品、素材、地图开放率是共通的，所以通关任意一个角色之后所积攒的资源可以继续留给其他角色直接开发最强武器。

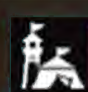
探索篇

本次《真 · 三国无双 8》的形式变为了开放世界游戏，相比许多玩家都迫不及待想要纵马在整个中华大地上驰骋一番了吧，下面就来具体介绍一下本作地图上的设施和探索要素。

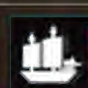
大地图上的地点图标说明



大都市/城镇/城/关隘/村落：均取自三国历史中的实际地名（虽然街亭在本作中变成了一个城有点莫名其妙），也是主线流程各大战役两军争夺的焦点，城市中会有着各种功能不同的设施，也会有许多非战斗状态下的无双武将出没，大都市中的设施普遍比较完善，而城镇和村落中就可能只有一个杂货屋。



阵地：在战役中，压制敌方的阵地，使其和我方势力范围中的城镇、路标等连线后可以扩大我方势力范围，使我方得以向敌方进军。



码头：可以乘船自动渡河

TIPS 在任务列表中对某个任务按□键可以直接传送到该任务地点附近（前提是周围有开启能够传送的场所）。

篝火：可以制作料理并调整时间（白天、黑夜）

路标：可以显示周围的名胜等可以作为地域间移动的位置

瞭望塔：可以开启周围一定范围的地图，同时可以无视剧情流程中的势力范围进行传送

隐居所：可以花费30000金钱购买作为玩家操作角色的私宅（可以无视剧情势力范围进行传送）

宝箱：打碎后可以获得箱中的物品。

素材聚集点



都市中的设施



■锻冶铺

购买或开发武器、装饰品，需要对应的竹简和素材。不同时期不同地点的锻冶屋贩卖的物品会有所不同。

■杂货店

购买或开发消费性道具，需要对应的竹简和素材。不同时期不同地点的杂货店贩卖的物品会有所不同。后期像爆炸矢等有用的道具都会直接贩售，玩家金钱足够的话不妨大量购入，关于快速积攒金钱的方法请参看后文钓鱼部分。

■贸易商

购买较为稀有的道具以及各种家具，随意购买 10 种以上家具后可以解锁奖杯“改变外观”

■马厩



用于购买马匹，同时可以在已经购入的马匹中选择一匹装备在身上。本作中马匹有等级设定，上限和无双武将一样同样为 100 级，随着等级提升其能力也会提升，不过能力提升并不固定，有一定随机性。提升马匹的方式主要有骑马移动一定距离或是骑乘状态下击破一定敌人。马匹的种类共 8 种，有 5 种普通马（鹿毛、黑鹿毛、栗毛、粕毛、芦毛）和 3 种特殊马（的卢、绝影、赤兔马），5 种普通马在马厩中直接就可以购买，而 3 种特殊马需要达成一定条件后才会在马厩中出售，具体条件如下：

的卢：通关刘备和庞统的故事模式。
绝影：通关曹操的故事模式。
赤兔马：通关关羽、吕布、董卓的故事模式。



TIPS

马厩中有时也会出售 5 种普通马中的稀有马，等级升满后能力不亚于特殊马。不过刷出的概率并不高，大家可以反复尝试，价格越贵能力越高。

■料理店

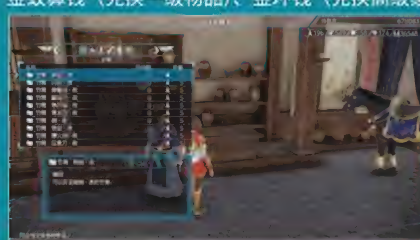
消费食材制作各种料理，暂时性提升各项能力。注意能够提升防御力的烤鱼即使溢出防御上限也能生效，对于开荒修罗难度的玩家来说非常有用。

■好事家

消费狩猎点数兑换各类古钱、宝玉以及卖金道具。狩猎点数主要靠在野外击杀各类野兽来获得。关于快速积攒狩猎点的方法可以参看下文狩猎部分。

■古钱收藏家

消费各类古钱兑换各种开发武器的竹简、宝玉、饰品、家具等。古钱共有 4 种，分别是金布钱（兑换五级和四级物品）、金刀钱（兑换三级和二级物品）、金蚁鼻钱（兑换一级物品）、金环钱（兑换高级家具），各类古钱主要靠在野外击杀山贼来获得，通过钓鱼也可以获取，地图上各地的木箱中也会随机掉落。关于快速积攒古钱的方法可以参看下文讨伐山贼和钓鱼的部分。



TIPS 角色等级升至50之后就能够在鉴赏室里观看角色的全部台词。

素材收集

开发消费道具、武器、装饰品、宝玉都需要各种各样的素材，素材种类包括植物、矿石、宝石、动物皮毛、食材等等，根据稀有度不同还可以分为五个不同级别（白、绿、蓝、紫、黄，黄色的一级为最高级），除了动物皮毛类素材需要通过狩猎大量获得之外，其余素材大多都可以从地图上捡到。虽然不少素材也可以直接在各地的杂货店中购买，不过最省钱的方式还是在地图上寻找该素材的聚集点来大量获取。在探索地图时玩家应该也时常能够看到画面上出现发现某某素材的聚集点这一信息。这里为各位介绍一个快速搜索所需素材的聚集点位置的操作：先打开菜单界面里道具物品一栏，在想要查询的素材上按□键使其名字变为黄色，之后在菜单界面里选择宝物信息一栏，就能发现选中素材的聚集点图标在大地图上变成高亮显示，非常直观。不过只能显示目前已经被玩家探索完成的地图部分的素材聚集点（地图上的黑暗部分依然是无法显示的），因此开荒期尽可能地多探索一些地图区域会比较有利于攻略。



TIPS

地图上的素材聚集点和木箱只能获取一次，不过只要重新开始本章，素材点和木箱就会刷新，同时玩家还可以在地图上设置陷阱箱，一段时间后也能获得动物相关素材。

狩猎



在野外探索时会经常碰到狼、虎、熊等野兽，击破野兽可以获得狩猎点数，用来在好事家处兑换物品，早期尽快提升狩猎点数，从好事家处兑换斩属性的宝玉对战斗帮助很大。不过狩猎点数的计算比较特别，主要依据击破野兽与玩家当前的等级差以及所用时间来决定，也就是说必须更快地击破高级别的野兽才会比较容易积攒点数。其中虎和熊体力和攻击力都较高，不少攻击还带霸体效果，比起同级别的人形敌人更难对付，因此在游戏序盘要快速积累狩猎点数的话，可以选择体力较低的狼类作为目标，推荐地点是大地图北面的白狼山（会出现比较强力的白毛狼）或是建业南部的九曲溪一带（会出现比较强力的银毛狼）。而具体狩猎方法依然是活用隐匿状态下的弓箭射击射头，毒箭会有特效，金钱或素材充裕的话也可以使用爆炸矢和扩散爆炸矢，一炸一片以快速提升狩猎点数。野兽的等级会随着章节变化而提升，越后期等级越高。



山贼

除了野兽外，在大地图各处也会出现各种山贼，打倒后可以获得古钱与卖金道具，山贼的等级同样会随着章节变化而提升，越后期等级越高。其中打倒有特定标志的强敌盗贼或山贼比较容易获得最高级的“金蚁鼻钱”，比较合适用来刷蚁鼻钱的场所有官渡西面、建业西南、武威西北的沙漠地带（大地图的最西北侧）、白狼山以北，这些地方都有高级别山贼出没，用篝火将时间调到夜晚的话能够让高级山贼更容易出现，在后期章节中将难度调到修罗后还可以用来快速提升角色等级。虽然强敌山贼的战斗力同样超过同级别大众脸武将，不过依靠“隐匿弓箭爆头大法”还是很容易轻松将之秒杀的。只需要击杀带名字和等级的山贼即可。建议利用夜晚时间去杀山贼，容易刷出高等级的敌人，隐匿状态也不容易被敌人发现。在一堆敌人中击杀一个之后其余敌人会警戒并进入防御状态，只需要移动一下距离换个角度再射箭即可。



钓鱼

只要在道具栏中装备鱼饵，在任意的水边使用鱼饵即可进行钓鱼，手柄出现剧烈振动时连按□键即可钓上鱼。本作“钓鱼无双”的外号可不是白叫的，初期缺钱缺开发武器的竹简的话，钓鱼简直就是快速致富的灵丹妙药，要赚钱建议去钓许昌城外的护城河，使用最高级鱼饵可以钓出大量的卖金道具，游戏序盘只需要钓上几个小时的鱼就不愁吃穿了（最高级钓饵 500 金钱购买，平均一个钓饵能钓起价值 10000 金左右的卖金物品）。而缺少古钱的话可以去华南地区的鄱阳湖，这里四种古钱全部都可钓出，玩家不用费心去狩猎或是讨伐山贼便可以在初期入手开发最强武器的竹简。鱼饵可以开发，也可以直接去各地杂货屋购买。



隐居所

在地图各处都有被称为“隐居所”的房屋，有些就在大都市旁边，而有些则在人迹罕至之处。玩家操作的角色每到达一处隐居所都可花费 30000 金钱将该处隐居所购买下来当做自己的房屋，隐居所的最大功能就是不受剧情中

TIPS 本作中敌方武将不会使用无双乱舞，各位可以放心大胆进行战斗。

的势力范围影响，无条件为玩家提供地域间传送功能，加之累计购买10处隐居所还能解锁奖杯“千客万来”，因此金钱足够的话就尽量购置下来吧。

在隐居所中还可以休息（改变白天夜晚时间）和更换服装与造形，还可以制作料理、回复体力。玩家能够使用购买到的各种家具来装饰隐居所。除此之外隐居所的一大功能就是给其他无双武将写信，收到信后的该角色就会前来拜访玩家并提升好感度，好感度提升后可以聆听该角色的亲密台词和获得礼物。累计将20名角色的好感度提升至最大后可以解锁奖杯“情谊高涨”。不过写信邀请武将是有一定条件的，首先他不能在当前主线剧情中有任务在身（即和当前剧情任务相关的角色），之后他们便会随机出现在各大城市内，玩家只要去该地和其对话一次后，再回隐居所就能给他们写信了。



旅游心得

本作的地图非常庞大，对于立志全地图探索的玩家来说会是一个相当漫长的过程，而奖杯“南船北马”也要求玩家探索75%以上的地点，因此活用以下几项技巧对探索地图可以起到事半功倍的效果。

■优先探索路标和瞭望塔

路标可以显示周围能够进行地域间移动的地点位置，因此优先探索能够更快地帮助玩家确定下一个目的地，调查风景名胜同样有路标效果，调查普通路标可以获得100经验，而调查风景名胜路标可以获得1000～3000不等的经验。有些路标会处于被敌方占领的据点中，可以无视敌人按左摇杆收起武器后调查即可。瞭望塔可以开启周边的地图，同时显示周边素材聚集地的情报，因此也是优先需要调查的对象。



■活用地域间移动（传送）功能

本作无论城池、营地还是篝火、路标等，只要经过或是调查过一次，在大地图上呈现绿色变亮效果，就可以作为地域间移动的对象而自由传送，从而帮助玩家节约大量跑路时间。但是要注意在不同章节中处于敌对势力控制下的城池、营地等是无法进行传送的，可以无条件进行传送的场所包括瞭望塔和隐居所，因此尽早开启各处的瞭望塔，也能在主线流程清理任务时通过传送节省大量时间。



TIPS

虽然地域间移动功能非常方便，但是开荒期最好还是不要过于频繁使用，老老实实跑路收集素材或是清理连动任务，之后使用其他角色游玩时能够轻松很多。

■装备扩大探索范围的装饰品

装饰品“神兽镜”可以扩大角色开启地图、解除地图上黑暗状态的范围，而且该装饰品效果可以叠加，因此直接装备4个神兽镜能让探索地图时的感觉舒服很多。

■活用系统自带的辅助功能

在探索大地图的过程中，这几项系统功能可以根据需要来选择使用：

①按下触控板左侧调整右上小地图比例：有通常、2倍、4倍大小可供调整，同时在游戏设置中还可以设定小地图是固定上北下南还是随着玩家角色朝向而改变方向。

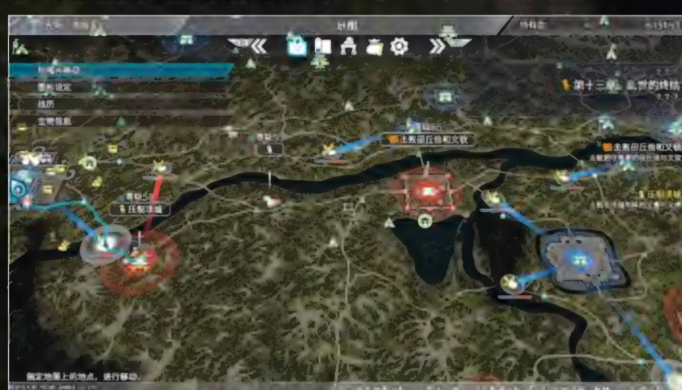
②目的地设置与自动奔跑：在地图上确定目的任务或是使用□键设置目的地，角色与目的地之间就会出现一条移动路径的提示，此时在骑乘状态下按下L2，那么马匹就会沿着路径向目的地自动奔跑，节省了玩家不少操作。不过本作自动奔跑的AI实在不怎么样，马匹经常会被树木或栅栏卡住，因此只推荐在地势较为平坦的地形使用此功能。

TIPS

在到达大地图边缘时有可能会触发显示不正常天气的BUG（画面会显示一片雾霾或是类似沙尘暴的天气），即使玩家传送到其他地方也会继续保持这个天气，解决方法就是继续打剧情直到下一章，异常天气就会解除。虽然1.04版说明中修正了这个BUG，但是据笔者实际体验依然存在。

战场篇

本作虽然变成了开放世界游戏，但是在一场战役的涉及范围依然被控制在一定的区域内，从游戏画面中的小地图或是进入大地图后按△键，都可以看到敌我势力范围、据点间的连接线与各路军马的进军方向，玩家操作的角色击破敌人或是攻略据点都会在一定程度上影响战场的的走势。如果玩家传送到十万八千里之外，战场局势基本会进入停滞状态，不过也还是会有一些微小的变化，玩家还是可以偶尔看到某某将领败退的信息。同时和主要战役不相干的区域也可能会有我方将领和山贼等其他敌人战斗的状态，并有败退或胜利的可能。



任务

任务的完成与否是影响战役走势的最重要要素，本作的任务共有3种，分别如下：

TIPS 本作的简体中文汉化还是有不少问题的，最典型的如开启任务后出现的“由于完成XXXX，则XXXX”的信息便是一个典型的语法错译，正确的意思应该是“如果完成XXXX的话，则XXXX”。

■主要任务

主要任务标记为 ，是一场战役的终极目标，完成主要任务就能结束战役并使三国历史继续向前推进（相当于推进主线剧情）。

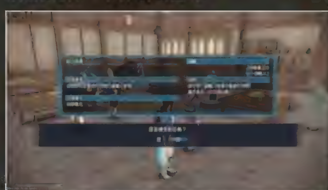
■连动任务（中文版翻译仅为任务）

连动任务标记为 ，是与该场战役相关联的一系列战斗或人物，一部分连动任务也是三国史实中的实际会战，比如官渡战役的主要任务是击破官渡的袁绍，而连动任务就包括了史实中作为官渡战役组成部分的救援白马、延津及火烧乌巢等，一部分连动任务下还有更次一级的连动任务。图标颜色为黄色的任务则是系统推荐完成的连动任务。

连动任务的完成与否不会限制主要任务的攻略，也就是说只要提前开好传送点，所有主线战役都可以无视任何连动任务，直接传送到主要任务目标附近跑过去收拾敌将过关。不过完成连动任务最直接的好处就是降低主要任务的需求等级（相当于削弱敌人强度），比如第一章平定黄巾之乱中攻打张角的主要任务为 23 级，但将所有的连动任务全部清完后可以将之降低到 1 级。一部分连动任务完成也能够让我方进军或是得到新的友军。因此尽可能完成更多的连动任务可以大幅度降低攻略难度，不完成连动任务直接去打主要任务的话，玩家可能就要孤身一人面对无数高等级的敌人及斗气敌将。同时许多连动任务也有不错的剧情，许多以往“《真·三国无双》系列”中没有出现过的史实或演义情节也在各种连动任务中得以在线完成与否还影响到事典词条的解锁，因此一周目开荒时还是建议大家尽可能完成各个连动任务。

■委托

在各处城镇、村庄或营地都会有 NPC 给玩家提供委托，委托的标记为 ，基本上和剧情是没有关系的，内容也相当简单，绝大多数都是去附近击破某些敌人即可。虽然会给予一点经验和金钱奖励，但考虑到本作无论是赚钱还是练级都有其他效率更高的办法，因此实在是看不出本作的委托有什么去做的必要，倒是可以用来解锁奖杯“兵闻拙速”。



流程篇



本作故事模式的一些特色

本作的故事模式流程设计看似略有复杂，初次上手的玩家很可能有些摸不着头脑，实际上本作的故事模式流程是结合了以往系列作品的个人传和国传这两种模式的特点，故事模式根据不同的历史时期总共分为 13 章，玩家选定一名角色开始游戏后，途中是不能换人的，必须将这名角色打到通关才算完结。每位角色都有对应的开场剧情以及个人结局，故事模式流程长度并不相同，不过基本都是取自该角色在三国历史的活跃时期，比如曹操的故事模式就是开始于第 1 章“黄巾之乱”，结束于第 8 章“三国动荡”，而选择司马懿的话，其故事模式就是从第 8 章“三国动荡”开始，结束于第 12 章“曹魏政变”，再比如选择吴国的孙坚的话在第 2 章“洛阳动乱”后就能看到其结局，而选择张角的话其故事模式更是只有“黄巾之乱”短短一章。使用任意一名角色通关一次后就能开启自由模式，不过在自由模式中只能游玩故事模式里已经完成的势力及章节的部分。



虽然各个角色故事模式长度不同，但在同一章内，属于同一阵营的角色其流程基本是一样的，不过只不过根据角色不同一些细节会有所变化，因此在下文的流程介绍中还是分不同势力来介绍各自的主线任务。除了传统的魏、蜀、吴、晋四大势力之外，在《真·三国无双 6》及《真·三国无双 7》中都没有独立故事模式的他国势力角色在本作中也有了自己的剧情，大致可以分为黄巾（张角）、董（董卓）、袁（袁绍）、吕（吕布、陈宫、吕玲绮、貂蝉）、南蛮（孟获、祝融）、左（左慈），剧情比较丰富，不过流程基本都不长。

推荐攻略顺序

考虑到解锁涉及白金奖杯的合战事典以及自由模式中的对应章节和势力流程的因素，在开荒阶段建议玩家一旦解锁每章的新角色后，就优先切换成各势力中其个人故事模式完结于该势力最终章的角色来玩，其中势力与完结章节对应关系如下：

势力	起始与完结的章节	可确认的能够游玩至终章的角色
魏	1～11	满宠、张郃
蜀	1～13	姜维、刘禅、星彩、关银屏
吴	1～11	练师、陆逊、朱然、孙权
晋	6～13	司马昭、钟会、邓艾、王元姬、贾充、文鸯
黄巾	1	张角
董卓	1～2	董卓
袁绍	2～4	袁绍
吕	2～4	吕布、吕玲绮、陈宫
南蛮	10	孟获、祝融
左慈	8～10	左慈

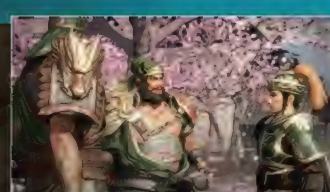
TIPS

关于角色的等级，通过故事模式解锁的新角色在选人界面时只有 1 级（选择进入自由模式也是只有 1 级），但如果选择该角色开始故事模式，那么该角色的等级会立刻变成自己剧情开始章节的初期等级，比如第九章结束解锁关银屏时关银屏为 1 级，但是选择关银屏从第 9 章开始打故事模式（非自由模式），关银屏一下子就能升到 42 级。

第一章 镇压黄巾

初期等级6

完成后解锁角色：夏侯惇、夏侯渊、黄盖、韩当、程普、关羽、张飞、董卓、张角



TIPS 关于几种打造各类上级武器的紧缺素材的收集，如果嫌野外采集太麻烦的话可以去各处村庄的杂货店购买，具体如下：桧木材在河北的楼桑村；太一余粮在牛渚东北侧的村落；白银在武陵源东侧村落（麦城左下）；石中黄子在乌林北侧村落。五色石脂在隆中（诸葛亮茅庐旁）。

魏国/蜀国/吴国



■主线任务

①击退黄巾军

魏、蜀、吴三势力的开场剧情有所不同，不过基本流程都是击破周围的敌人，之后和士兵对话后可以传送到目的地点，开启主线任务镇压黄巾军。

②镇压黄巾军

前往广宗城攻打张角的黄巾军，和张角战斗时注意先破坏他身边的祭器削弱他的能力。注意广宗城中每隔一定时间会降下落雷，击破廖化后可以解除落雷。

董卓

■主线任务

①平定凉州

先移动到长安，移动到天水城，击破韩遂后完成任务

②进行贿赂

和张温对话，再和段珪对话并给他 10000 金即可。

③镇压黄巾军

前往广宗城攻打张角的黄巾军，和张角战斗时注意先破坏他身边的祭器削弱他的能力，和魏、蜀、吴的流程基本一样。

黄巾

■主线任务

①黄巾军的扩大

完成附近的连动任务并和张梁对话。

②救援青州黄巾军

前往北海，击破公孙瓒后完成任务。

③压制许昌

张角篇这一侧的剧情变成了带领黄巾军反攻官军，敌方总大将是位于许昌的董卓，先完成周边的连动任务让我方能够全面进军，之后再直捣许昌即可。

第二章
洛阳动乱

初期等级13

完成后解锁角色：典韦、曹仁、乐进、李典、曹休、貂蝉、吕布、袁绍



魏国/蜀国/吴国/袁绍

■主线任务

①暗杀暴君

虽然不是很清楚刘备和孙坚为何会被卷入暗杀董卓的剧情，但总之硬着头皮上吧，进入城内董卓所在处暗杀董卓，直接使用钩绳进入即可，不用特别在意守备的敌人。到达董卓处发生剧情后，迅速离开洛阳城即可完成任务，追击的敌人包括吕布在内相当强力，主动避开是上策。这里几个连动任务会有钓鱼、狩猎、寻找名胜景区、隐居所的教学，不做也无妨。同时还有一个营救蔡文姬的任务可以降低主线难度，此外完成一个前刺客给的连动可以获得更易侵入的路线（不过有无敌的钩绳存在倒是没有特别去做的必要）。袁绍篇没有此任务。

②反董卓连盟的檄文

与我方武将汇合后发生剧情，直接前往荥阳找到袁绍，如果是吴国势力的话在这之前还会多一个狩猎任务。袁绍篇也是由此开始。

③洛阳动乱

著名的诸侯联军讨伐董卓大戏开幕，途中会有制压汜水关、虎牢关的连动任务，可以先完成这两个任务以降低主线难度，使我方兵力得以推进。当然系列历代著名的虎牢关吕布也会在此出现，各位小心应付吧。攻打洛阳时可以选择直接使用钩绳进入城中之后打开城门，也可以使用冲车或是井栏（云梯）来打开进城的道路。

董卓/吕布

■主线任务

①说服吕布

和李肃对话后前往长安，击破盗贼和商人对话发生剧情，之后前往洛阳南侧营地，和丁原、张辽对话，之后去找吕布发生剧情。如果选择吕布的话则是一开始就接受董卓的劝诱并杀害丁原的剧情。

②惩治反叛者

返回洛阳发生剧情，这个任务是董卓限定，劝诱成功吕布后，前往丁原的营地击破丁原，之后返回洛阳。

③阻止暗杀

暗杀董卓剧情的董卓侧视点，剧情之后追上曹操并将之打倒，建议先击破夏侯惇和夏侯渊。之后返回宫中完成任务。

④洛阳动乱

诸侯联军讨伐董卓的董卓侧视点，这里需要前往官渡打败袁绍，击破进军洛阳的三兄弟的话可以让吕布，张辽进军，成功防守汜水关的话可以让华雄进军。

⑤迁都长安

这个任务是董卓限定，一路护送马车从洛阳前往长安，途中先后击破曹操、曹仁、夏侯渊、夏侯惇的话可以让战局更加有力，在长安一带会有敌将乐进、李典、曹休阻拦。

⑥暗杀董卓

吕布与貂蝉限定的任务，如果是选择角色为貂蝉的话事先还需要完成取得吕布和董卓信任的“连环计”主线任务，之后前往长安击破董卓即可。完成部分连动任务的话能够让敌战力分散。

第三章
群雄割据的开端

初期等级18

完成后解锁角色：许褚、郭嘉、于禁、荀彧、满宠、荀攸、周瑜、孙尚香、周泰、孙策、孙权、小乔、大乔、陈宫、吕玲绮





魏国

■主线任务

①争夺徐州

打倒彭城的陶谦即可完成任务，不过可以先前往东平完成“桥上的盾枪舌战”以及之后触发的“铁壁三兄弟”等连动任务以让友军进军。这里有一个青州兵编成的连动任务涉及到一个合战事典词条的解锁，一定不要错过。

②争夺濮阳·定陶

前往许昌，之后前往濮阳，击破陈宫停止弩炮，最后击败吕布。

③护卫献帝

前往洛阳，护送汉献帝移驾许昌，途中会出现许多刺客攻击汉献帝的马车，需要将之一一击退。到达白马寺会出现敌将郭汜，要注意。这里吕布、袁术、袁绍等许多势力的敌人纷纷前来争夺汉献帝，将相关的连动任务全部清理后这些势力会纷纷退兵，主线难度会降低不少。

蜀国

■主线任务

①争夺徐州

前往北海，击破入侵的曹操军，建议先打倒夏侯惇和典韦等敌将。之后返回下邳。这里完成占领码头的连动任务后可以阻止曹操军的援军出现。破坏兵粮库则能让曹操军整体弱化。

②争夺下邳

代理镇守徐州的刘备被吕布背后捅刀，前往下邳，入城击破吕玲绮，先清理周围的敌兵以及部分连动任务后会比较轻松。

③逃向许都

失去了徐州的三兄弟一路逃往许昌，路上需要击破拦路的张辽，敌人数量较多，一边清理敌兵一边前进。进入许昌城内后完成任务。途中攻略连动任务时在彭城和下邳城都会有吕布出现，不过并没有将之击倒的必要。

吴国

■主线任务



①迎击匪贼

从洛阳前往新野并击破全部的盗贼，前往见到袁术后完成任务。

②争夺襄阳

孙策为报父仇讨伐荆州的刘表，击破襄阳的刘表即可完成任务。注意城中有敌将魏延把守，优先摧毁敌人的连弩。击破刘表后返回寿春完成任务。樊城以东的黄忠是比较强的敌人，要小心。

③平定江东

任务目标是打倒曲阿的刘繇，连动任务非常多，尽量清理以促进我方进军或是降低敌方强度。在建业西侧击破太史慈后会触发在建业城内再度和太史慈战斗的任务。本战役的太史慈非常厉害，是相当棘手的强敌，最好在他支援刘繇之前击破刘繇过关。

吕布

■主线任务

①讨伐黑山军

击破张燕后即可完成任务，不过要小心突袭我方本阵的董白。

②争夺定陶

董白依然会在本战乱入，守住码头即可。建议清理掉连动任务濮阳争夺以促进我方进军。

③夺取下邳城

前往下邳并击破在下邳布阵的张飞后完成任务。完成送酒的连动任务后可以开启内通曹豹的连动任务，选择均选第一项即可。注意董白依然会在本战乱入。

袁绍

■主线任务

①讨伐黑山军

和吕布篇大同小异，不再赘述。

②匡亭动乱

袁绍和袁术兄弟内讧开始，击破袁术后即可完成任务。几个连动任务能够降低敌方士气，可以先清理掉。

③统一河北

这段剧情便是袁绍和公孙瓒的河北争霸战，先前往邺城，之后击破在广宗布阵的公孙瓒即可完成任务。完成掩护弩兵部队的连动任务后可以使敌方友军出现停止。而完成马防栅的连动任务则可以使友军进军。

第四章
中原霸主

初期等级23

完成后解锁角色：张辽、徐晃、曹丕、贾诩、太史慈、赵云



魏国

■主线任务

①逃出宛城

本任务为曹操和典韦限定，这里需要操作曹操或典韦从宛城的东侧出口离开，注意这里不建议使用钩绳快速到达目的地，因为和NPC武将太远极易导致NPC败退。打倒把守出口的敌将贾诩之后离开宛城。

②宛城救援

前往宛城击破张绣，途中贾诩会再次出现，完成部分连动任务的话可以促使郭嘉的计策得以进行，完成于禁相关的连动任务（于禁为了严整军纪攻杀己方乱兵的剧情也做进本作了）可以促进友军向前线进军。

③下邳之战

和刘备联手前往下邳彻底消灭反复无常的吕布，为了触发三国著名的水淹下邳城剧情，不妨还是先

清理城周围的“水门开放”等一系列连动任务。击破陈宫、吕布之后，返回许昌完成任务。

④讨伐袁术

又是魏蜀吴的共通任务，前往寿春攻打袁术，击破城门附近的敌将后可以打开城门。击破城内东南侧的张勋后可以停止敌方的兵器。击破袁术后返回许昌完成任务。

⑤击败袁绍

著名的官渡决战掀开帷幕，前往官渡和袁绍决战，先优先完成救出任峻、制压白马、延津、乌巢等支线任务以降低主线难度。最后在官渡击破袁绍后完成任务。

蜀国

■主线任务

①夺回下邳

基本同魏国篇，前往地图标识场所发生剧情，建议先完成“水门开放”等一系列连动任务以降低主线难度。击破陈宫、吕布之后，返回小沛完成任务。

②讨伐袁术

前往寿春攻打袁术，内容基本同魏国篇。

③小沛离别

刘备正式与曹操决裂，可以先完成防卫彭城的连动任务，之后一路向地图标识处逃跑，途中需要击破拦路的敌将夏侯惇。操作关羽时则变成了护送刘备脱逃。

④逃往荆州

前往襄阳打倒夏侯惇即可完成任务（能力较强，需要小心应对），连动任务很多不过剧情有点谜，关羽过五关斩六将的敌人都被放在了这个任务里让人有些摸不着头脑。

吴国

■主线任务

①讨伐袁术

除了部分细节之外和蜀、魏篇差别不大。

②小霸王惨祸

小霸王孙策的末路剧情，前往建业发生剧情，之后会面对众多于吉的分身，打倒处于孙策附近的于吉本体后即可完成任务。如果把于吉相关的连动任务全部清理后于吉的分身便会消失。

吕布

■主线任务

①寿春之战

前往寿春击破或说服袁术，之后返回下邳即可完成任务（董白依然会在此战役中乱入）。

②与袁术的同盟

前往袁术所在地发生剧情后完成任务。

③突破包围

击破曹操，突破下邳的包围网，先清理周边的连动任务，提升我方士气并促进我方进军。

袁绍

■主线任务

①讨伐袁术

大体同魏 / 蜀 / 吴篇，部分连动任务有不同。

②白马 · 延津之战

首先需要完成迎接刘备的任务，之后击破在官渡只会的曹操即可，完成几个连动任务后可以促进我方进军，完成击破投石车的支线任务后可以下降敌方士气。

第五章
卧龙出山

初期等级27

完成后解锁角色：张郃、甄姬、甘宁、吕蒙、练师、鲁肃、徐盛、诸葛亮、关平、月英、徐庶、周仓



魏国

■主线任务

①新野会战

建议优先完成程昱计谋和追击徐庶的连动任务，成功后徐庶能力会下降。之后江陵击破张飞和徐庶。

②博望坡追击

先完成找出 5 个打扮成平民的刘备军士兵与击破关羽的连动任务。之后击破赵云完成任务。

③长坂的追赶

先前往襄阳，之后前往长坂桥击破张飞（强力斗气武将，要小心应付），向东进军击破诸葛亮和关羽，最后攻陷夏口打败刘备后完成任务。

④乌林冲突

前往襄阳，之后的目标是击破孙权，击破吕蒙、陆逊、朱然后可以使夏口周边的敌人动摇。其余连动任务可以适当完成以降低主线难度。

蜀国

■主线任务

①新野开战

本战演绎的是演义中大破曹仁八门金锁阵的剧情，连动任务比较多，完成击破输送部队连动任务的话可以削弱八门金锁阵的战斗力。完成援护投石任务则可以使敌方兵器无法使用。

②博望坡追击

前往地图标识处击破夏侯惇，最好预先击破夏侯惇周围的杂兵。击破曹休、徐晃、张郃攻略宛城后可以触发新的连动任务。完成避难诱导任务后可以触发击破于禁的连动任务。

③长坂的追赶

连动任务相当多，选择合适的完成后一路赶往夏口，敌方武将会陆续出现，先后击破甄姬、曹丕、曹仁、贾诩后完成任务，建议各个击破。

吴国

■主线任务

①击败甘宁

前往牛渚西南的村庄，击退甘宁等敌人，之后前往鄱阳打败甘宁。

②讨伐黄祖

完成击破敌船指挥官的任务后可以阻止夏口城内的支援射击，而其他任务完成后可以促进友军进军，消灭夏口的黄祖后完成任务。

③乌林冲突

新野突破战任务地点实在太远不建议跑去完成，可以考虑完成其他连动任务来使战局有利。在襄阳击破曹操后完成任务。

第六章 赤壁大战

初期等级31

完成后解锁角色：蔡文姬、陆逊、凌统、丁奉、庞统、辛宪英



魏国/晋国共通

■主线任务

①决战准备

在 3 个连动任务中选择至少 2 个完成。之后与曹操对话，如果操作角色为曹操的话则与曹洪对话。晋国篇的剧情最早也是由此开始，可用武将为辛宪英。

②赤壁决战

前往赤壁击破敌将孙匡，途中会触发击破韩当和周泰的连动任务，可以一并完成。黄盖击破的连动任务需要和其对话 3 次，之后变为敌对将之击倒，同时赤壁周围的敌人会呈现恐慌状态。烧毁十万支箭仓库的话能够让敌方的弓兵部队撤退。

③逃往荆州

一路逃向襄阳，最后在襄阳附近和敌将吕蒙、甘宁、凌统、徐盛战斗。敌人能力较强，建议先完成其他连动任务以降低主线难度。

蜀国/吴国共通

■主线任务

①决战准备

完成 3 个连动任务中的任意 2 个（准备十万支箭的连动任务是演绎演义中草船借箭的剧情）。

②赤壁决战

前往赤壁和士兵对话，之后前往乌林击破曹操（记得优先打倒夏侯惇和夏侯渊）。庞统的连环计任务需要护送庞统至长坂桥（途中会出现蔡文姬和于禁），击破袭击祈祷所的贾诩后可以让刘备军进军西岸。另外徐庶助言任务会有演义中帮助徐庶逃脱的剧情。

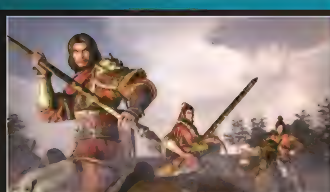
③追赶曹操

击破乌林西侧的曹操即可完成任务，不能让曹操和曹仁合流。优先击破其护卫许褚比较好。

第七章 三国鼎立

初期等级35

完成后解锁角色：王异、朱然、马超、黄忠、魏延、马岱、法正



魏国/晋国共通

■主线任务

①争夺南郡

前往许昌的正门发生剧情，之后向南郡进发。途中击破程普，之后在赤壁城内击破周瑜完成任务。相关连动任务的效果基本都是促进友军进军。

②马腾强袭

返回许昌触发马腾袭来的剧情，击破面前的敌人后前往马腾所在处。小心途中出现的马岱，击破马腾后前往洛阳，完成任务。

③进攻潼关

前往潼关迎战马超，推荐完成连动任务“疑心暗鬼”以触发离间马超、韩遂的剧情，可以降低不少主线难度。敌方主将马超比较强，建议先击破周围的敌人后再和其战斗。

④濡须口攻防

前往濡须口迎战孙权，可以在张辽和贾诩中选择一名作为协力。先击破程普、大乔、小乔之后再对付孙权会比较简单。击破徐盛和周泰后可以促进友军向码头进军。完成情报收集，再完成治疗逃兵和从狼的口中救出民众的任务可以获得吴军伏兵位置。

蜀国

■主线任务

①压制荆州四郡

史实中的平定荆南四郡的剧情，只需要在零陵、武陵、桂阳、长沙四个城市中任意选择两个制压即可（有对应的连动任务），完成连动任务能够降低整体攻略难度（如果先占领对应城池的话对导致其下的连动任务消失）。攻略长沙时按史实会遭遇敌将黄忠和魏延，强度较高，要注意。完成任务后向庞统报告即可（操作庞统时向简雍报告）。

②压制成都

主要任务等级较高，如果事先没有开启传送点的话路途也比较漫长，途中连动任务也比较多，建议先尽量清理连动任务降低敌方等级后会比较轻松（不过马超马岱直接加入，没有了演义原著中葭萌关挑灯夜战的剧情有点奇怪）。

吴国

■主线任务

①争夺南郡

目的是击破江陵的曹仁，击破夏侯惇的话可以阻止支援李典、乐进的援军，修理船只的连动任务需要 5 个结实的木材。如果先完成伏兵看破任务的话就不会触发击破徐晃和满宠的任务。

②刘备逃亡

先在建业和周瑜对话，之后护卫刘备脱出建业，击破周瑜后完成任务。

③濡须口攻防

目标是击破在濡须口的曹操，在建业完成和民军团长对话的任务后可以使用码头，之后完成其他连动任务促进我方进军。合肥附近的敌将张辽和许褚能力比较强，要小心。

第八章 三国动荡

初期等级39

完成后解锁角色：庞德、星彩、张苞、司马懿、夏侯霸、郭淮、左慈



魏国/晋国共通

■主线任务

①进攻汉中

进攻汉中，击破张鲁后完成任务。途中可以先完成葭萌关突破或天荡山制压，之后便花费一定数量的金钱可以收买巴西的杨松来削弱敌军。天荡山、葭萌关、阳平关三地任意制压两处可以触发庞德投降的任务。

②汉中冲突

本战役剧情是著名的定军山之战，如果操作角色为曹操的话无法参与此任务。前往定军山发生剧情，击破刘备后完成任务。几个连动任务的完成后可以促进我军前进。

③魏王远征

前往濡须口发生剧情，之后前往上邽开始战役，目标是击破定军山的刘备。在兴势山东阵地可以触发看破伏兵的任务（不过击破黄忠后此任务会消失），在知将之战的剧情中会有不同选择，不过影响不是很大。

蜀国/左慈共通

■主线任务

①蜀国的领土安定

在一堆连动任务里完成任意 2 个连动任务即可（关羽及相关角色因为留守荆州无法参与）。

②荆州整备

这是留守荆州的关羽及相关角色的专属任务，同样在一堆连动任务里任意完成 2 个即可。

③汉中冲突

前往定军山西侧的阵地，击破夏侯渊完成任务。汉中突破任务中可以按照诸葛亮指示发动陷阱（虽然发动失败也能完成任务）

④魏王远征

前往成都，之后前往剑阁，目标是击破曹操和张郃，返回成都后完成任务。连动任务比较多，尽量完成以促进本方进军并降低敌人强度，在智将之战里同样会有剧情选项出现。本战役可以选用左慈。

吴国

■主线任务

①合肥攻防

主要任务的目的为击破张辽，之后护送孙权到达目的地。先完成小师桥警备和牛渚防卫会比较有利。搜索刺客的任务在地图上不会表示，在牛渚东北会有 6 名刺客潜伏。

②濡须口再战

继续濡须口的曹操后完成任务。建议先击破张辽、庞德和臧霸破坏包围网，之后可以触发击破乐进、李典、曹休、徐晃、满宠和设置弩炮等连动任务。全部完成对战事会比较有利。

第九章
荆州激战



初期等级42

完成后解锁角色：关兴、关索、关银屏

魏国/晋国共通

■主线任务

①樊城攻防

前往阳人城和曹仁对话，击破樊城的关平后完成任务。本战役连动任务很多，可以去江陵说得糜芳和傅士仁加入我方，削弱敌人。顺便一提：在 7 代中没有描绘的于禁投降的剧情也在本战演绎出来了。

②击败关羽

前往樊城击破关羽后完成任务。完成樊城救援以及破坏防卫栅后可以促进我方进军，击破刘封和孟达可以阻止其增援关羽。关羽以强化斗气状态出现，要小心应付。

蜀国

■主线任务

①樊城攻防

关羽及相关角色的专属战役，击破在樊城的曹仁后完成任务。击破曹休后我方援军会出现，兵器搬运和船只调配等任务完成后可以提升水攻的效果。本战役可以使用左慈。

②突破包围网

剧情便是关羽败走麦城之战，胜利条件为击破吕布和马忠，完成牵制江陵和突破长坂桥任务的话可以阻止吴军和魏军的进军。本战役同样可以使用左慈。

③成都的安定化

只有非关羽家的角色才能参与，在 6 个连动任务中任意完成 4 个即可（先完成 2 个，发生剧情，再完成 2 个即可）

吴国

■主线任务

①夺取江陵

击破在江陵的关索和关银屏完成任务。先按照演义原著剧情去破坏烽火台以降低主线难度。在糜芳和傅士仁说得任务中选项失败的话会导致二人变成敌人（可以参考一同讨伐关羽→脱离关羽→和魏军合力→由贺齐保护→授予中郎将的选项顺序来选）。

②击破关羽

内容大致和魏国侧相同，部分连动任务和细节有差别。

第十章
霸业与王道的未来

初期等级45

完成后解锁角色：刘禅、鲍三娘、张春华、孟获、祝融



魏国/晋国共通

■主线任务

①曹丕继任魏帝

前往曹丕私宅发生剧情，在 3 个连动任务中任意完成 2 个即可。

②五方面进攻

演义原著中著名的“安居平五路”剧情。任务目标为击破成都的刘禅，可以按照演义原著完成比较有意思，先突破阳平关击破赵云，制压西平关击破马超并邀请羌族援军，之后说得孟达劝说其进军汉中（选项可以选择把司马懿的药给他，并催促其服药），之后完成和雍凯合流、煽动孟获的任务，得到南蛮援军。最后的刘禅是强力斗气武将，需要小心对付。

③广陵会战

主要任务目的为击破在广陵布阵的徐盛，消灭输送部队、巨大城壁之谜和南岸潜入作战等任务完成后又会触发新的任务，建议都完成能够有利于战局。进入广陵一段时间后会发生火计。

蜀国/左慈共通

■主线任务

①进击夷陵

关羽被杀，刘备冲冠一怒发动伐吴战争，主要任务为击破孙权，完成五溪之民使者和胡王沙摩柯等任务后可以促进友军进军。本战役可以选择左慈。

②逃至白帝城

主要任务的目标为击破陆逊，优先击破练师、韩当、徐盛、周泰、丁奉等敌将完成对应的连动任务后对战局比较有利。本战也可以使用左慈。

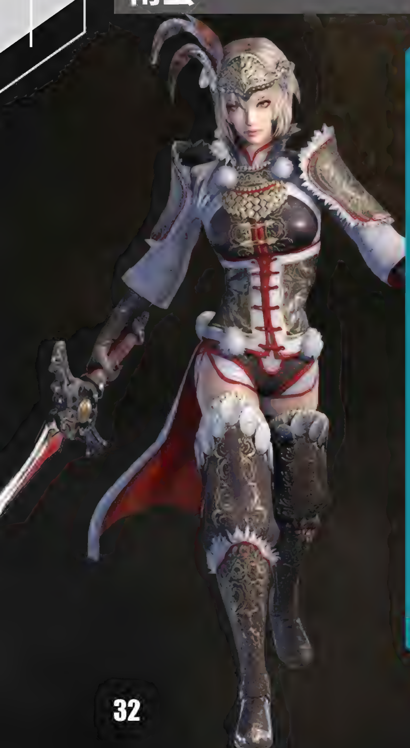
③五方面进攻

刘备病故，魏国五路大军袭来。首先前往雒城，之后击破曹丕，返回成都后任务完成。本战役蜀国侧应对方法和魏国侧基本相反，防守住西平关、阳平关和汉中后可以促进友军进军。击破张春华和辛宪英后可以阻止敌方援军出现。

④南中心服

虽然直接击破孟获就能完成任务，不过在完成全部连动任务的话击破孟获会有孟获心服的对话。毒沼对策任务中需要打倒朵思大王，而先完成猛兽解放任务的话，击破木鹿大王的任务会消失。完成藤甲兵对策任务后可以触发护送虎战车队的任务，成功后可以促进虎战车进军。

南蛮



■主线任务

①五方面进攻

目标为击破成都的刘禅，内容和魏 / 晋部分基本一样。

②敌情视察

前往江阳和孟获 / 祝融对话，侦察成都和救出俘虏这两个任务完成后会在后续主线中触发新的连动任务。

③蜀国南征

目标为击破诸葛亮，可以先清理一些连动任务，其中击破星彩和关银屏后敌援军将不会出现。另外给笼中的猛兽提供饲料的话，后续主线中的猛兽会得到强化。

④南中心服

以南蛮侧视角开展的南中战役，目标是击破诸葛亮。优先完成各项连动任务以促进我方进军，降低难度。

吴国

■主线任务

①夷陵迎击

任务目标为击破刘备，比较简单，说得诸将的对话可以一看。

②逃至白帝城

必须在刘备到达白帝城前将之击破，先后击破星彩、马超、马岱、关银屏、赵云、马良等敌将后可以促进我方友军进军。侵入石兵八阵后要小心会出现关索、鲍三娘、月英、诸葛亮等敌将。

③广陵会战

吴国侧的主要任务目的为击破曹丕，击破王异完成魏军急袭任务，以及完成火计准备任务后又会触发新的任务。

第十一章 崭新的时代

初期等级48

完成后解锁角色：姜维、司马师、司马昭、诸葛诞



魏国/晋国共通

■主线任务

①石亭之战

前往寿春，之后前往石亭。和曹休合流后击破附近的吴军。击破周泰和徐盛的话可以促进友军的进军。魏国侧只有张郃和满宠可以参与本战役。

②进攻合肥新城

移动到合肥西南的兵粮库，之后打倒孙权完成任务。可以先完成破坏攻城兵器及击破诸葛融、凌统、周泰等连动任务。魏国侧只有满宠才能参与本战役。

③蜀国北伐

移动到武城山后发生剧情，之后击破在天水的诸葛亮，返回洛阳完成任务。总体没有什么太好说的，注意魏国侧只有张郃才能参与本战役。

④五丈原决战

击破在五丈原布阵的诸葛亮后完成任务。击破月英后会触发“死诸葛吓走活仲达”任务，完成后可以削弱诸葛亮。击破姜维可以削弱敌方虎战车队。击破关银屏和赵云可以促进我方进军。击破全部屯田兵长可以削弱敌方士气。

蜀国

■主线任务

①北伐准备

在 4 个连动任务里完成任意 2 个即可，完成煽动公孙渊独立的任务后

可以在后续的主线中削减一部分敌人数量。

②蜀国北伐

移动到白水关后发生剧情，击破在天水的司马懿后，返回成都完成任务。完成各处的连动任务后可以促使友军进军，从剧情角度上建议完成说得姜维的任务。

③五丈原决战

击破进攻五丈原的司马懿后完成任务。将5个普通木材给月英可以增加输送部队的荷车数量，同时触发输送部队出动的任务，只要有1队以上到达五丈原即可完成并有利于战局。击破辛宪英后会有伪信相关的一连串新任务触发，最后击破曹真后能够阻止敌方援军出现。

吴国

■主线任务

①石亭会战

前往牛渚，之后击破在寿春布阵的曹休。连动任务里委托书法家写诈降书时需要50000金钱（拒绝支付的话完成条件会变成从盗贼处取回书法家的笔），之后护送周鲂到达濡须口，救出被王凌抓住的奸细，能够触发在石亭击破魏军主力的任务。对主线任务完成相当有利。

②进攻合肥新城

胜利条件为击破在合肥新城布阵的满宠，连动任务较多，推荐完成设置攻城兵器、阻止火计等任务。击破辛宪英、田章等敌将可以促进友军进军。合肥新城内有较多的陷阱，满宠的位置在最上方。

第十二章 曹魏政变

初期等级51

完成后解锁角色：邓艾、王元姬、钟会、贾充



晋国

■主线任务

①辽东叛乱

击破襄平城的公孙渊后完成任务。可以先击破吴军的援军，之后使用白狼山东北的码头坐船前往襄平。

②兴势攻防

前往五丈原，之后击破把守汉中的王平，击破姜维并完成兵站确保系列任务后可以促进友军进军，击破费祎可以阻止敌方援军出现。

③正始之变

前往洛阳发生剧情，之后就是历史上著名的高平陵之变，曹爽的位置距离洛阳不远，直接跑过去或者传送过去击破即可。

④王凌叛变

魏国“淮南三叛”第一叛，击破寿春的王凌完成任务，除此之外还有3个连动任务，看玩家自己需求是否完成吧。

⑤东兴撤退

前往东兴，途中可以救助我方武将，最后击破丁奉完成任务。几个连动任务完成可以促进友军进军。

⑥合肥新城攻防

击破进攻合肥新城的诸葛恪后完成任务。可以触发史实中的护送张特诈降任务，在工兵被击破前打倒朱异的话可以修复城墙，使战局有利于我方。

⑦铁笼山攻防

击破阳平关的姜维后完成任务。连动任务里说服天荡山的迷当成为友军的话对战局会比较有利，不过有一连串的剧情选项要选，选择正确的话才能完成任务。在汉中西北一带击破破伪装成魏军的蜀军后可以弱化姜维。完成前线突破系列连动任务的话可以促进友军进军。

蜀国篇

■主线任务

①北伐的爪痕

在3个连动任务完成任意2个即可。

②兴势攻防

击破进攻汉中的曹爽完成任务。击破守卫兵粮库的郭淮后可以提升我方士气，完成突破前线系列任务可以促进友军进军。

③北伐再开

依然是在3个连动任务中完成任意2个即可。

④铁笼山攻防

击破铁笼山的司马昭和司马师后完成任务。击破钟会、诸葛诞、辛宪英、曹珍、邓艾、贾充、王昶等敌将均可促进友军进军。要阻止定军山的羌兵被敌方说得的话，需要去汉中东南的木箱中取得珠玉、金银和蜀锦。

第十三章 乱世的终结

初期等级54

完成后解锁角色：文鸯



晋国篇

■主线任务

①击破毌丘俭・文钦

魏国“淮南三叛”第二叛，击破寿春城内的毌丘俭和文钦后完成任务（文钦位于比较高的建筑物上面，需要用钩绳上去。之后返回许昌。先压制项城可以促进友军进军。

②段谷攻防

前卫陈仓发生剧情，之后前往涪城并击破姜维。连动任务中击破夏侯霸、关银屏等敌将后可以促进友军进军。

③诸葛诞叛变

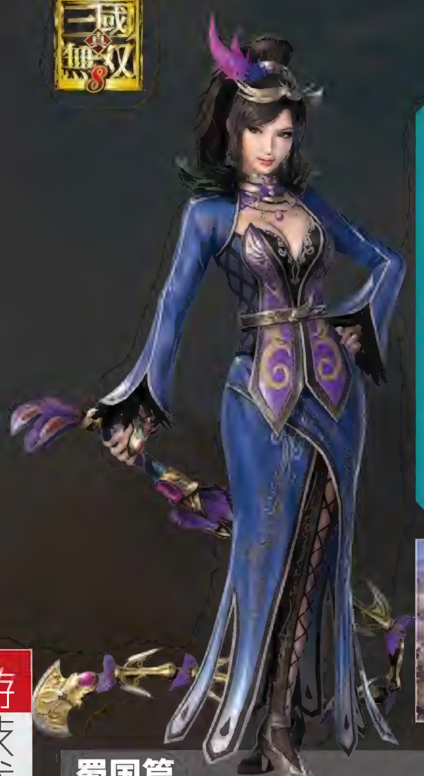
魏国“淮南三叛”的第三叛，首先前往下邳，之后击破在寿春布阵的诸葛诞后完成任务。击破文鸯、文虎后可以促进友军进军，击破朱异夺取兵粮后可以降低敌方士气。击破丁奉则可分散敌方战力。

④洮阳攻防

前往洮阳，击破进攻洮阳的姜维。本战只有邓艾、钟会、文鸯等部分角色可以参与。护送王瓘到达目标地点后触发破坏兵粮库的新任务，完成后可以降低敌方士气。

⑤皇帝发难

前往洛阳，击破在王宫里的曹



髦后完成任务，只能使用王元姬、贾充等部分角色参与此战。

⑥成都攻略

前往成都击破刘禅后完成任务，作为最终战，本战的连动任务相当丰富，玩家可以自己选择攻略路线，既可以按着钟会路线从剑阁推进，也可以学习邓艾偷渡阴平，总之边慢慢推进欣赏相关剧情。成都城内还可以说服宦官黄皓加入我方。完成任务后故事模式最终章结束。



蜀国篇

■主线任务

①段谷攻防

击破在陈仓布阵的司马昭后完成任务。连动任务的影响大多数是促进友军进军，玩家可以根据需要完成。

②洮阳攻防

击破在洮阳布阵的邓艾后完成任务。完成追踪王瓘后可以触发新的任务，在脱出地点击破魏军将领后能够使战局有利于我方。寻求羌族协力的任务中需要食材酪乳，在武威的杂货店可以购买。

③成都攻略

前往巴西，之后击破贾充和王元姬完成任务。在江油和剑阁分别防守住邓艾和钟会的攻击后能够扭转战局并使友军前进，之后可以说服我军将领重新团结起来。处决背叛者黄皓的话可以提升我方士气。

奖杯/成就篇

本作的PS4版的奖杯设置如下

白金杯	1
金杯	2
银杯	16
铜杯	25
总共	44

成就点数	杯种	名称	说明
90	白金	真·三国无双	获得了全部奖杯。
80	金	百花缭乱	解锁了全部武将。
80	金	武艺巅峰	合计击败了100000人。
30	银	登峰造极	任意武将的等级达到了最大。
30	银	力大无双	任意武将的攻击力达到了900以上。
30	银	天马	任意马匹的等级达到了最大。
30	银	玉楼金殿	持有金达到了90000以上。
30	银	情谊高涨	与20名以上的武将达到了情谊最大值。
30	银	千客万来	拥有了10个以上的藏匿处。
30	银	魏传	通关了魏势力的故事。
30	银	吴传	通关了吴势力的故事。
30	银	蜀传	通关了蜀势力的故事。
30	银	晋传	通关了晋势力的故事。
30	银	外传	以魏、吴、蜀、晋以外的势力通关了故事。
30	银	精干猎人	狩猎点数达到了5000以上。
30	铜	英杰云集	解锁了合计45名以上的武将。
30	银	博闻强记	获得了全部事典【合战】。
30	银	南船北马	发现了全部地点的75%以上。
10	铜	兵闻拙速	在1分钟以内完成了任务。
10	铜	一骑当千	在一个战场击败了1000人以上。
10	铜	人马一体	通过马上攻击合计击败了1000人。
30	银	射日者	通过射击击败了1000人以上。
10	铜	百发百中	通过射击合计击败了100人。
10	铜	紫电一闪	通过突袭合计击败了100人。
30	银	破坏者	破坏了100个以上的构造物。
10	铜	疾风怒涛	达成了1000连击。
10	铜	身轻如燕	在空中保持了5秒以上。
10	铜	力压群雄	击败了强敌。
10	铜	漫游诸国	发现了全部地点的35%以上。
10	铜	改变外观	获得了10种以上的家具。
10	铜	收藏家	获得了20种以上的宝玉。
10	铜	至高武器	初次获得了上级武器。
10	铜	百般武艺	收集了30种以上的武器。
10	铜	灵巧之手	进行了合计100次的炼成。
10	铜	断金之交	与任意武将达到了情谊最大值。
10	铜	藏匿处	初次拥有了藏匿处。
10	铜	美食家	食用了合计100次料理。
10	铜	垂钓者	通过垂钓获得了合计30次道具。
10	铜	勤恳作业	通过陷阱箱获得了合计30次道具。
10	铜	风光明媚	初次发现了风景名胜。
10	铜	英杰的轨迹	初次通关了故事。
10	铜	时代终结	初次完成了主要任务。
10	铜	新同伴	初次解锁了武将。
10	铜	训练结束	以任意势力完成了游戏教学。

部分奖杯/成就说明

和前两作《真·三国无双 6》、《真·三国无双 7》相比，《真·三国无双 8》的奖杯难度用“点击就送”来形容并不为过，可以说是“白金神作”级别的游戏，不过为了避免部分玩家走弯路，这里还是针对一些奖杯的解锁做适当说明。

■百花缭乱

全部武将总共 90 人，直接在查看当前的游戏记录信息就能看到目前已解锁的武将，实际上只要操作任意势力的角色一章一章打下来就能解锁绝大多数武将，惟一一个有点特殊的是 1.03 版之前的文鸯，必须操作邓艾或钟会打通 13 章才能解锁。不过 Koei Tecmo 在最新发布的 1.04 版补丁中降低了解锁武将的要求，文鸯的要求也没有这么严格了。

■武艺巅峰

历代传统的割草奖杯，但由于本作地图大，敌人分散，也没有那么多援军给你打，这个奖杯一下子变成了本作最花时间的奖杯之一，首先是建议在打第一次开荒各个势力国传的时候尽量不要滥用传送跳

过连动任务，能做的任务都做，刷击破数兼解锁事典词条。事典和各国国传奖杯都拿到之后还有缺的话，就去刷每个战役主要任务的地点吧，因为是敌总大将所在地，敌兵人数比其他区域都要多，慢慢攒够 100000 人即可。

■登峰造极 玉楼金殿 千客万来 精干猎人

练级、刷钱（购买 10 座隐居处需要 300000 金钱比刷钱奖杯的 90000 还要多得多）、刷狩猎点数的奖杯，可以参看前文攻略探索篇部分，练级刷野外的山贼，刷钱靠钓鱼，狩猎点数需要杀高等级野兽。

■漫游诸国 南船北马 天马

因为可以靠骑马跑图来提升马匹等级，因此要练满级马的话可以和两个探索奖杯放在一起完成，装备 4 个神兽镜开图会舒服很多。等玩家把中华大地的地图开得差不多了，马匹等级应该也比较接近满级了，最后一点可以继续挂机跑也可以找个敌兵多的地方用骑乘攻击刷兵完成。

■力大无双

角色攻击力为力量 + 武器攻击力合计，所以几乎不用特意加点，找个高力角色装备一把最高级的大斧或大钺类型的武器就很容易超过 900 了。

■情谊高涨

本作刷角色好感度的难度比起前作简直是天堂，不过专门要搞这奖杯的话还是要花点时间的。在流程中，没有战斗的势力所属城市会随机出现这个势力的穿着便服的武将（且必须不参与当前剧情，不能是和当前流程任务有关的将领），与其对话后再回隐居所便可给其寄信，寄信一段时间后该角色便会来隐居所，和其对话即可，刷满好感度需要人物来三次隐居所并对话三次，但是对话之后该武将会暂时留在隐居所中不会离开，要快速完成首先需要购买两套以上隐居所。之后写信邀请武将，对话后立即传送到另外一个隐居所，再写信并邀请他即可。不过有时候对话 3 次换了一个写信对象，但来的时候还是之前那个人，这时可以利用隐居所改变时间的功能，先传送到别的隐居所多睡几觉，把白天黑夜来回改变几次，反复再传送几次，来的应该就是新邀请的武将了。

因为可以对话勾搭的角色和剧情有关，所以要完成这个奖杯的一个合适选择是蜀国第五章故事模式的月英，不要完成其他连动任务，跑几趟洛阳、许昌、合肥、建业等城市把吴国和魏国的武将约过来就行，凑 20 个角色还是很容易的（如果没有找到某武将的话可以反复刷新几次）。

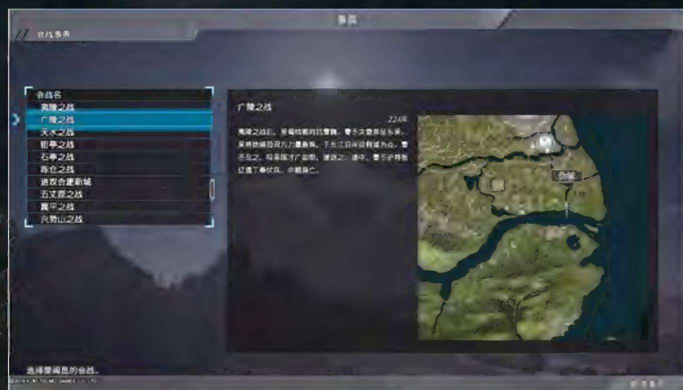


TIPS

武将好感度并不是各角色共通的，而且同一个操作角色如果故事模式开新档也会归 0，因此最好是使用一个操作角色一次刷满 20 人拿到奖杯。

■博闻强记

合战事典几乎全部和主线流程里的主要任务绑定，惟一一个例外的就是魏传第三章的青州兵收编的连动任务涉及到一个解锁词条，打魏传时不要忘记清理掉。其他就是夏侯霸千里行需要蜀国后期武将才能解锁，皇帝发难的主要任务需要使用王元姬等相关武将才能参与，洮阳之战需要用邓艾和钟会来解锁，十常侍的词条需要至少看一遍袁绍的开场等等，虽然具体解锁条件和情况不同的玩家之间可能会有些出入，不过将各大势力能够打到最终章的角色都通一遍基本就差不多了。



■百发百中 射日者

利用爆炸矢能够高效率地完成解锁这两个奖杯，可以找个敌兵数量多的主要任务地点来刷，也可以配合狩猎或者讨伐山贼一起搞。

■疾风怒涛

本作对于连击持续的判定很宽松，随便找个兵多的主要任务地点，把难度调高增加敌人的抗打能力后就能轻松获得这个奖杯。

■身轻如燕

直接选择洛阳附近的嵩山，爬到顶后从最高处跳下，差不多需要 20 秒后才会落地。

■美食家

快速刷 100 次料理可以直接去各地的村庄，从杂货店购买“山菜”（100 金 / 个），之后去料理店做“炒山菜”这个料理（需要 5 个山菜），50000 金就能直接搞定这个奖杯。这个奖杯 1.03 版前似乎有 BUG，那就是只有在料理店食用料理才能解锁奖杯，而篝火或隐居处都有可能不跳杯。1.04 版是否有修正尚不清楚。

Fe

近两年来，随着独立游戏这个概念的愈发火热，EA也开始加强了对这个领域的扶持和探索，连续两年在E3发布会上都提到了自己的独立游戏扶持项目“"EA Originals”，旨在帮助更多独立游戏开发商获得更好的发行平台以及利润。本作作为“EA Originals”项目的第一款作品，由来自瑞典的独立游戏工作室Studio Zoink负责开发，是一款画面风格十分独特的动作冒险游戏，玩家将扮演一只和狐狸颇为类似的小生物Fe，在一个奇幻瑰丽的世界里进行探索，并躲开敌人的搜索和威胁，最终寻找到拯救世界的方法。

文 北山杉　美编 雷普利



NS　PS4　XOne

Fe		EA	
Fe		动作冒险	美版
2018年2月16日	本地1人	无对应周边	
售价为19.99美元			

■游戏对应版本 1.01　■建议通关时间：6小时

>操作方式<

玩法综述

作为一个没有战斗系统的解谜向动作冒险游戏，本作的基础操作十分简单，玩家所操控的游戏角色Fe除了进行移动之外，并没有太多进阶的操作。攀爬动作只能用来爬树，并不能随时随地使用，除此之外，本作还有一个特殊的按键，按住即可令玩家所操控的角色持续发出美妙的歌声，并且在后期还能在不同的歌声之间来回切换，以此来和路途中遇到的各种动物进行沟通以及触发一些特定的机关。

按键说明



PS4	XOne	NS	功能
左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	视角转向
×	A	B	跳跃/攀爬/滑翔
○	B	A	攀爬/扔道具/捡拾道具
R1	RB	R	地图
R2	RT	ZR	唱歌
L1	LB	L	选择/切换声音
L2	LT	ZL	瞄准
OPTIONS	VIEW	+	暂停

下文操作以PS4版按键为准。

>能力<



■每次学习能力时都要到能力祭坛处使用粉红色水晶进行兑换

在本作中，我们的Fe除了基本的行走跳跃之外，还能通过收集游戏世界中数量众多的粉红色水晶，在地图中央的树神处兑换到6种能力。这些能力除了前两种基本能力是主线剧情中强制要求学会的以外，后4种能力都属于锦上添花，因此并没有在主线剧情中作强制性要求，玩家可以在通关后回过头来慢慢获取。

© 2018 Electronic Arts Inc.

爬树

需求：1枚水晶

具体操作：靠近树木按下×即可爬到树上，再次按下×能够爬得更高。

能力介绍：爬树能力是游戏中最基本的能力的之一，游戏世界里覆盖了大面积地树木和森林，只有拥有了爬树的能力我们的Fe才能随时脱离地面，到达在普通状态下去不到的地方。



滑翔

需求：4枚水晶

具体操作：在空中持续按住×键即可展开羽翼进行滑翔。

能力介绍：滑翔能力同样是游戏中最基本的能力，它能够让Fe在空中停留并保持移动更长一段时间，从而相比之前移动的距离更远。同时由于在空中停留的时间更长，Fe便有更充足的时间和余地进行转向等操作，因此实际上的活动范围要远远比之前扩大许多倍。



冲刺

需求：10枚水晶

具体操作：持续推动左摇杆便能进入四足奔跑模式，移动速度大幅提升。

能力介绍：作为一个锦上添花型能力，冲刺能力虽然除了能够强化玩家的移动速度外，便没有太大的用处，但针对玩家在通关后需要跑遍全图的每一个角落来搜寻收集品的情况，冲刺能力的作用便能在这时候发挥最大的用处。在学会速度更快，无视障碍的“滑翔冲刺”之前，冲刺能力能够帮助玩家减少许多枯燥无味的跑路时间。



滑翔冲刺

需求：15枚水晶

具体操作：在空中进入下落状态（此时不能使用滑翔能力）一段时间后，Fe的身边会浮现白色光芒，此时连按两下×键并持续按住，即可触发此能力。

能力介绍：虽然操作较为复杂，使用条件苛刻，滑翔冲刺能力在强化玩家的移动能力方面仍然发挥着不可替代的作用，尤其是在寻找一些藏得位置较深的收集品时，有时直接利用高低差地形使用滑翔冲刺能力从远距离强行通过要比慢慢通过正常方法寻找更有效率。玩家在熟悉了操作之后，便可以连续让Fe在落下很短的距离后立即触发滑翔冲刺能力，这种方式甚至能够让Fe一直在空中保持高速移动状态而不坠落，用来赶路效果拔群。另外要注意的是，由于操作限制，滑翔冲刺能力并不适用于高低差较小以及短距离下的精确移动。



水晶感应

需求：20枚水晶

具体操作：按住L2键可以看到附近隐藏的粉红色水晶。

能力介绍：游戏通关后，玩家便可以自由收集散落在游戏世界各处的粉红色水晶，而随着收集的逐渐深入，玩家在后期往往会像一只无头苍蝇在地图中乱逛却找不出一个水晶。这时候如果你解锁了这种类似“千里眼”的粉红色水晶感应能力，至少能大致确认每一个目标的位置，避免做无用功，收集的效率自然也会大幅提升。不过此能力只能感应到Fe附近中等范围内的粉红色水晶，更远一些的便要玩家靠近后才能感应出来。



飞行

需求：25枚水晶

具体操作：在空中滑翔时持续按住R2键，即可向上飞行。

能力介绍：飞行是本作的最后一个能力，它彻底解除了重力对玩家行动力的限制，让玩家能够无限制地飞到任何地方。虽然如此，当玩家得到它时候，收集品基本上也早已经收集完毕，所以这个能力更多地是用来尽情游览本作无比瑰丽的世界。



>歌声<

歌声系统是本作游戏系统的重要组成部分。除了 Fe 与它同类的叫声以外，玩家在游戏过程中还能从 5 种动物身上学会它们拥有的语言和歌声。歌声除了能和对应的动物进行交流、让它们成为你的伙伴之外，还能根据当前使用歌声的不同而激发出许多特殊的能力效果。例如，如果你学会了猫头鹰一族的歌声，便可以使用它来激活遍布游戏世界中的绿色球形植物，拿走其中的绿色果实。通关主线剧情即可学会全部 6 种歌声，玩家可以按 L1 键随时在已经学会的歌声之间来回切换，下面是所有歌声及其对应的特殊作用表。



歌声及其对应特殊作用表

标志	歌声种类	特殊作用
	鹰族	搭乘猫头鹰、激活绿色果实
	鹿族	骑鹿、激活橙色花朵
	蜥蜴族	激活粉红色花朵、骑蜥蜴
	野猪族	激活夜光菇、骑野猪
	水母族	激活悬浮在空中的透明水母，使其化作实体，帮助跳入其中的玩家跳得更高

>敌人种类<

在游戏世界中，除了那些对 Fe 抱有善意、愿意将自己的歌声教给它的动物们以外，同样存在一些拒绝交流、富有攻击性的敌人，它们中有贯穿主线剧情、亦敌亦友的沉默者，也有单纯为了捕食而攻击落水玩家的食人鱼，玩家在旅程中看到这些敌人出现时便要打起十二分精神来小心应对。



-沉默者-

出现区域：全区

沉默者的外表覆盖着一层由头盔和铠甲组成的金属装备，在静止和慢走状态下处于直立形态，进行快速移动时则会切换至四足爬行状态。沉默者在面对一切活动的生物时会从其头盔处的圆形孔洞内向目标喷射一张能量网，后者随后会在目标周围形成一个球型牢笼，便于沉默者将困在牢笼里的“猎物”搬运到其他地方。当然，某些种类的生物如鹿族和熊族都有反抗沉默者“捕捉”的能力，它们会在沉默者喷射能量网之前，利用速度或者力量上的优势抢先将其击倒并破坏。对于玩家控制的 Fe 来说，沉默者在游戏的大部分时间里都能对己方产生较大的威胁，但在游戏的最后阶段，尤其是当玩家看到沉默者盔甲里的本体时，对于它是否还是敌人的身分便值得商榷一番了。



-食人鱼-

出现区域：蜥蜴族领地

食人鱼大多分布在蜥蜴一族领地周边的河流和海洋里（地图左下角），当玩家不慎掉入水中时间过长时，便会被赶过来的食人鱼一口吃掉。食人鱼无法用任何一种歌声和它们进行沟通，同时玩家也没有任何主动攻击它们的手段。制作组制作食人鱼的另一个原因是将其作为回档机制，由于开放世界的缘故，玩家常常会因为各种误操作和失误掉出地图边缘（很大一部分用河流和海洋来表现），因此需要食人鱼来让玩家回到掉落之前的状态。如果你不想被食人鱼吃掉，也可以尝试一边往最近的岸边移动一边持续进行跳跃，总之尽量避免待在水里过长时间。



-被控制的野猪族-

出现区域：雪山

野猪一族被沉默者捉到后会在其外表加装一层黑色的金属外壳，随后便会被后者控制，对 Fe 做出攻击行为。惟一的破解方法便是想办法将其尾巴外壳上的能量珠取下来，即可将被控制的野猪族恢复为正常状态。玩家在夺取能量珠时要尽可能避免被对方发现，一旦被发现便要立即寻找草丛或者其他方式进行躲避，最好的方法是躲在对方巡逻路线的草丛里，待它背对你时便可以很容易地触碰到它的尾巴了。



-熊族-

出现区域：鹰族、雪山

熊族和食人鱼差不多，玩家无法和它进行沟通和反击，熊族一般出现在通往隐藏道具或者主线剧情的必经之路上，玩家通常需要将它远远引开，才能进行下一步行动。一种粉红色的果实是上述作战方案的关键道具，它通常被设置在熊族或者野猪族附近，熊族和野猪族会被这种果实散发出来的香气深深吸引，一旦看见便顾不上其他，直到拿到这颗果实为止。因此只要玩家首先掌控了粉红色果实之后，便能利用它来吸引熊族的注意力，从而来一个“暗度陈仓”式的作战计划。

>流程攻略<



Fe与鹿

一开始从出生地一路往前走便会在前方道路旁看到一只小鹿，跟在它的身后一路来到一株眼球状植物的旁边，途中如果担心跟丢小鹿的话可以按住R1键打开地图查看它的位置。抵达眼睛植物后根据提示按住R2键即可将它激活，注意在激活时不要将R2键按死，稍微按压一点使角色和眼睛之间的精神链接变成一条直线，随后保持这个状态一直到信息互换完成即可。激活后眼睛会释放出几只水母让后面的白色植物打开伞盖，随后便可通过这些伞盖翻越后面的障碍。



■这种类似“灵魂链接”的交流方式在随后的游戏中会经常出现。

继续跟着小鹿往前走到尽头会遇到另一处障碍，由于此时还没有学会对应的歌声因此无法激活尽头处的橙色花朵。先暂时放弃激活花朵，左转进入一条小道，出来后会看到小鹿正在附近等你，来到它的旁边，根据系统提示按住R2键与其沟通，成功后即可骑到它的背上进行移动了。



骑着鹿返回刚才的橙色花朵处，按下R2键通过鹿的叫声激活花朵后会在其上形成一股上升气流，此时玩家便可以从鹿上下来，依托上升气流顺利通过阻碍，去往新的区域。

爬树与滑翔

一路向前，便会来到一处类似祭坛的地方，祭坛四周有6块雕刻着不同画像的石头，这代表了角色能够拥有的6种能力。每种能力都需要收集不同数量的粉红色水晶来解锁，当玩家在后面的冒险中集齐一种能力需要的粉红色水晶后，便可以返回此处学会该能力。

此时玩家的前方附近便有一枚粉红色水晶，得到它之后再返回祭坛中央兑换得到第一种能力——爬树。



学会爬树能力后继续找到小鹿并跟在它的身后，紧接着小鹿便会跳上一处较高的台阶，此时玩家需要就近找到一棵树并爬到它的顶端，随后再按下×键从顶端跳到高台上即可和小鹿完成汇合。

继续向前走会发现第二株眼睛植物，将其激活后便可安全通过前方的深渊，再往前不久后便会遇到本作中的敌对生物——沉默者（the Silent Ones）。玩家需要尽量避免被它们发现，一旦被发现最好立即躲进附近的草丛，等它们离开或者转过身后再小心移动。



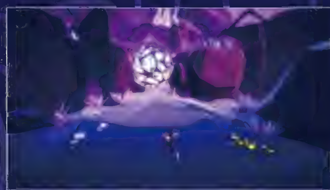
通过这片区域后顺着地图的标示一路前行，在途中的一处地方会触发一段主线剧情，此前一直为你充当引路员角色的小鹿会被沉默者抓住，而此时的Fe却没有任何拯救它的手段。随后继续按照地图指引来到一处放置着收集品“沉默者头盔”的隐藏之地，通过发出歌声让其中的记忆水晶脱落，将它捡起来放在头上便能进入一段回忆剧情。在回忆剧情中，只需推动摇杆一直往前走即可，不需要其他多余操作。



■这种回忆剧情之后有许多，需要玩家收集到沉默者头盔后才能进入。

回忆结束后继续前往地图上的黄色目标点，此时空中会出现一只小鸟代替之前的小鹿为你指引方向，有它在便不用频繁开关地图了。一路来到一个剧情触发点，发现一只猫头鹰（Owl）被沉默者抓住并被困在由后者制成的牢笼中，不仅如此，这个牢笼也堵住了玩家前行的去路。靠近牢笼，便能根据系统的提示和引路的小鸟进行沟通，成功后获得随时呼唤它来为你引路的能力。

接下来跟着小鸟右转通过旁边的一条小路来到一株绿色的球型植物旁，虽然此时玩家还没有学会激活该种植物的歌声，但引路小鸟恰好可以代替玩家对绿色植物进行激活。激活后得到一枚绿色的果实，它是所有牢笼的克星，将之拿在手上返回至牢笼旁，按住 L2 键瞄准随后按下○键即可将手中的绿色果实扔向牢笼，将后者破坏后，再次按住 R2 键呼唤小鸟为你指引方向，跟在它的身后一路往前走，在途中再次用同样的方法破坏另一个堵住道路的牢笼后即可来到鹰王的巢穴。



来到巢穴后不久便会遭遇一群沉默者，鹰王在一番激烈的战斗后便会被沉默者使用牢笼封印，同时身前的白色晶石被后者夺走。此时趁机来到左后方的岩石之上，在引路鸟的帮助下使用绿色果实将封印鹰王的牢笼破坏。等敌人被鹰王的威势惊走后，来到鹰王的身前，将掉落在地上的一枚白色晶石递给它，随后继续帮助鹰王寻找另外 3 枚被夺走的晶石。



●寻找鹰王的晶石

晶石 #1：按住 R2 召唤引路鸟来到身边，再按一次 R2 即可让它为你指明方向，跟随引路鸟的指引一路来到一枚晶石所在的地方。这枚晶石被沉默者放到了一个祭台上，祭台的出口有一名敌人看守，但由于敌人是背对祭台的，因此玩家可以放心大胆地从侧面溜进祭台并拿走晶石，随后从右边的一条小道路绕过看守的沉默者，在引路鸟的指引下返回并将晶石还给鹰王。

晶石 #2：跟着引路鸟的指引找到另一名抢走晶石的沉默者并偷偷跟在它的身后，这名沉默者同样也会将晶石放到一处祭台中，只不过在途中会有很多其他的沉默者在路旁巡逻和守卫，想要光明正大地跟在它身后的难度比较高。不过好在一路上有许多额外的小路和树木，且位置非常明显，玩家只需利用好这些有利的地理环境，通过绕路、爬树等方式避开沿途守卫的敌人，便能轻松到达祭台并偷走晶石，随后通过右侧的一条小道返回至鹰王巢穴即可。

晶石 #3：再次根据引路鸟的指引找到抢走晶石的沉默者，跟随它来到一处洞穴（注意，途中敌人前行的路线存在障碍，此时的玩家是无法直接跟着它跳上台阶的，需要利用附近的树木进行绕路才能到达它所在的位置），在洞穴中敌人会被一个全身覆盖满鳞片的熊族击倒，晶石也随之落到了后者的手中。想要从这名凶残的熊族手中夺取晶石，玩家必须先绕到它的后方，通过石梯到达一处平台上。平台之上有一株结着粉红色果实的植物，摘取植物上的粉红色果实并将它砸向熊族，后者便会被果实吸引，扔掉手中的晶石去捡起粉红色果实大快朵颐，玩家便能趁此机会偷走掉落在地上的晶石，随后通过洞穴里的另一条道路返回鹰王巢穴。





集齐所有晶石后，鹰王便会传授给玩家鹰族的歌声，学会之后便可以利用它来激活绿色植物以及搭乘猫头鹰在天空中飞行。紧接着主线的下一个目标便是教会玩家如何搭乘猫头鹰，首先根据引路鸟的指引来到最近一处鸟窝旁的树顶，切换并使用刚刚学会的歌声和鸟窝上的猫头鹰进行沟通，成功后便能直接跳上它的背部，在它的带领下快速飞到一处瀑布附近。随后再使用同样的方法，借助两侧悬崖之上的树木和猫头鹰即可来到瀑布的顶端，一路往前走回到之前学习技能的祭坛。



■学会鹰族的语言后便可以在这种鸟窝旁和猫头鹰进行沟通，成功后便能搭乘猫头鹰快速前往另一个区域。

拯救鹿王

在祭坛处耗费 4 枚水晶学会滑翔能力后（4 枚水晶在做拯救鹰王的主线时很容易便能收集到）便可以前往下一个主线区域。首先可以在附近找到一只鹿，在它的带领下一路来到鹿族的领地（中途有几处需要爬到树顶使用滑翔能力才能飞越的障碍）。到达后发现身材巨大的鹿王被设置在 3 处不同地方的拘束机器困住因而动弹不得，此时的主线任务也变成了帮助鹿王将拘束机器破坏。拘束机器由一个被牢笼束缚的眼睛植物和拘束器构成，核心在于被牢笼束缚的眼睛植物，如果将眼睛植物从牢笼里释放出来，那么拘束器所使用的能源也会随之消失。每处拘束机器附近都有许多沉默者进行巡逻和守卫，玩家所要做的有三件事：避开敌人、找到绿色果实以及使用它击破束缚眼睛植物的牢笼。

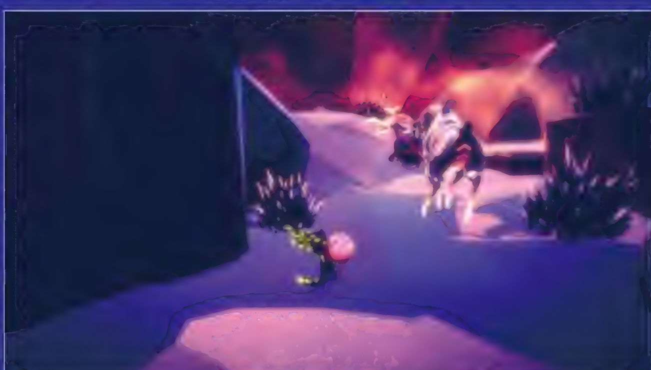


破坏拘束机器

拘束机器 #1：第一处拘束机器的破坏比较简单，玩家只需绕过巡逻的守卫，然后爬到拘束器附近的一棵树上，再通过几棵树接力的形式抵达上方悬崖旁的牢笼处。通过悬崖上的一棵树施展滑翔能力抵达左侧绿色植物所在的平台，使用鹰族的歌声得到绿色果实，将其扔向牢笼将眼睛植物释放后，这一处的拘束机器便宣告失效。



拘束机器 #2：破坏了第一处拘束机器后，建议玩家返回左侧绿色植物所在的平台再取出一颗绿色果实，然后从高台跳下，一路前往第二处拘束机器所在的地方。到达后首先会发现拘束机器所在的山脚下有一个牢笼，使用手中的绿色果实将其破坏，便能救出被困在里面的鹿。由于这只勇猛的鹿拥有将附近守卫的沉默者通通干掉的能力，因此玩家只需在附近的一个岩石上（鹿牢笼的左侧）找到粉红色的果实并将其拿在手上，便可以大摇大摆地带着“鹿保镖”上山，指挥鹿将守卫在此的敌人全部干掉后，拘束机器的破坏便也是一件轻而易举的事了。



拘束机器 #3：破坏第三个拘束机器的要点是在避开两个巡逻守卫的同时携带绿色果实抵达眼睛牢笼处。由于途中遇到的两个巡逻守卫处于玩家的必经之处，道路较为狭窄，因此玩家只能借助草丛的掩护，等待守卫转过身视线移动的时机快速在草丛之间转移，最终抵达目的地并破坏最后一个牢笼。

破坏完所有拘束机器后，鹿王便能进行自由移动了，它会沿着整个空旷的山谷进行转圈，玩家要做的便是滑翔到鹿王身上，然后借助其上的树木不断接力，最终抵达它的头部。由于此时鹿王正处于移动状态，玩家要规划好进行滑翔的时机和爬树的路线，避免与落点失之交臂后又得从头开始这种浪费时间的情况出现。关于爬树的路线，建议玩家按右后腿→左后腿→左侧腹部→左前腿→背部→尾部→右侧腹部→背部→颈部（通过能够产生上升气流的橙色花朵即可滑翔到颈部的树木）→头部这条路线从低到高进行攀爬。抵达鹿王的头部后便可以与它进行沟通并学习鹿族的歌声了。



拯救蜥蜴族

跟随引路鸟的指引返回至能力祭坛处，途中会遇到一种新的类似蜥蜴的生物，它会指引你前往下一个主线区域。当玩家发现周围的环境色调变成了绿色时，就代表你此时已经进入了蜥蜴族的领地了。跟随道路和蜥蜴一路向前走，途中蜥蜴会使用它们的歌声激活粉红色的花朵来帮助玩家跨越障碍，也有一些花朵被牢笼困住无法激活，需要玩家在附近找到绿色果实来打碎牢笼，恢复花朵的正常运转。需要注意的是，由于这片区域内有许多水域，而绿色果实遇水便会消失，因此在拿着绿色果实行走时要注意避免落入水中。

在玩家行进到大约一半的路程时，为你引路的蜥蜴会召唤一群小蜥蜴，小蜥蜴同玩家一样，可以通过粉红色的花朵来跨越障碍。随后大蜥蜴会被突然出现的敌人抓走，Fe 和剩下的小蜥蜴进行沟通后，后者便能代替此前的大蜥蜴来帮助玩家激活粉红色花朵。在它们的帮助下，玩家便能轻松抵达下一个主线区域。



来到一片空旷的地带后，前方会出现许多沉默者，这些沉默者同样以一个固定的线路进行巡逻，因此只要利用好敌人转过身的时机以及场地中的草丛进行掩护便能神不知鬼不觉地通过这片危险地带。另外，在躲避和转移的过程中，由于此时玩家率领的小蜥蜴数量较多，因此难免会被一些敌人捉住，不过蜥蜴的数量随时会自动补充，因此不必担心没有小蜥蜴来帮你激活粉红色花朵的情况出现。





来到地图上的指引点后，发现左前方有一个被牢笼封印的眼睛植物，到右边使用鹰族的歌声拿到绿色果实后即可将其释放，随后带领小蜥蜴回到蜥蜴一族的身边。

返回之前敌人所在的区域，分别找到并破坏敌人的两处祭坛。首先破坏右侧的祭坛，通过引路鸟的指引登上右侧山坡，随后发现附近有一个被牢笼封印的粉红色花朵，此时从悬崖上会出现另一群小蜥蜴，使用歌声和它们成功沟通后，先激活旁边的粉红色花朵并跳到一处高台，拿到高台上的绿色果实后再返回释放被封印的粉红色花朵即可进入山体内部。进入山体后的后续路线如图所示：







■注意，通过此路时手中要抱着一只小蜥蜴通过。



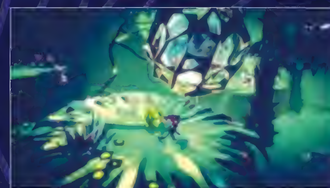
按照图示路线到达被封印的眼睛植物后，利用一旁的树木从左侧山崖上取得绿色果实，随后将牢笼打破即可完成此处平台的封印解锁。

相对右侧祭坛来说，左侧祭坛就要简单许多，通过引路鸟找到正确的行进路线后，只需注意途中经过的一处山洞，里面有两只幼年熊族和一只成年熊族。成年熊族位于左侧高台上，一般玩家如果不靠近的话不会主动来攻击玩家，剩余的两只幼年熊族能够和玩家进行沟通，沟通成功后便能带领玩家打开被封印的前进道路，此外，悬崖上被封印的眼睛植物也需要它们的帮助来打破牢笼。



破坏所有的祭坛后，返回蜥蜴族领地，即可触发一段剧情并解除蜥蜴神的封印，之后即可得到能够激活粉红色花朵的蜥蜴族歌声。呼唤引路鸟原路离开这片区域，注意最好先用绿色果实释放空中被封印的猫头鹰，这样就能通过它快速飞离这片区域以节省时间。继续向前会触发一段主线剧情，一些撤离的沉默者会将来时路途水域中的水抽出并用能量网封印，人为制造出了一片干涸的区域，玩家需要想办法解除水的封印。





大多数封印球的附近便生长着绿色果实，只要找到正确的前进路线便不难解除封印。惟一要注意的是后两个封印球区域，这两个区域的地面上都有许多被黑色甲壳控制的野猪一族来回游走，玩家可以选择避开，也可以趁它们转身后靠近直接按○键拔掉其尾巴上的白色能量珠，即可令它们停止攻击行为。倒数第二个区域的环境较为复杂，不过玩家只需跟着地面上的绿色痕迹一路走即可找到绿色果实并解除封印，最后一个区域注意不要下到地面，只需在高台上按照图示路线即可安全抵达绿色果实的所在处。



地底的野猪

解除水的封印恢复当地的环境生态后，跟随引路鸟的指引一路进入一个地下洞穴，再往深处走时便会发现入口被一簇蘑菇墙挡住了，此时玩家的附近会出现一只被控制的野猪族。当它出现后，立即躲进附近的草丛中，等待其转过身尾巴对准你的瞬间靠近并按下○键夺取尾巴上的白色能量珠，夺取成功后对方便不会再对你发起攻击了。野猪一族的歌声能够和地底的蘑菇产生共鸣，不但可以帮助玩家破坏蘑菇墙，还能够激活地底的夜光菇来驱散黑暗，因此接下来玩家要做的便是老老实实地跟在它的后面在地下深处穿梭。穿过地底洞穴后，继续跟着野猪族一路向前走，在借助树木与粉红色花朵进行一番移动后，最终来到野猪一族的领地——雪山。

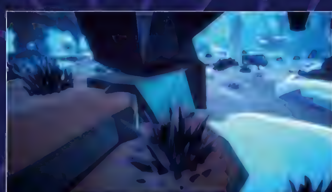
此时野猪仍然会带领 Fe 继续往雪山深处走，但由于它能够在冰面上自由移动而玩家却无法办到，因此玩家就需要另外再进行一系列绕路才能跟上它的脚步。这条额外的路线不难找到，只需留意路旁的粉红色花朵以及

树木，通过花朵弹射以及树顶飞跃的方式即可跟上引路的野猪。此外，在绕路的途中玩家还会遇到许多由蘑菇构成的障碍，不过这些障碍的附近一般都会存在一些被控制的野猪，需要将它们一一净化才能利用它们帮助你清除由蘑菇构成的障碍。最终，玩家会来到一个封印着野猪神的广场，这里有许多沉默者控制着被控制的野猪来回巡逻，玩家需要找机会得到被控制野猪尾巴上的能量珠，将它们扔向位于广场不同方位的 4 座封印塔，才能将后者彻底破坏，拯救出被困住的野猪王。



一般情况下沉默者会和一只被控制的野猪配合进行巡逻，要想在不被敌人发现的情况下抢走能量珠，最好要挑选敌人和被控制的野猪不在一起时再下手，图示位置是一个比较实用的安全刷能量珠的地点，所有巡逻过来的野猪都会在附近停留一段时间，并且有很大几率将尾巴彻底暴露在玩家面前。玩家只需在附近的草丛中耐心等待下手时机，再施展雷霆一击即可大概率在敌人还没有反应过来之前抢到能量珠。之后玩家便能通过粉红色花朵到达各处封印塔将它们全部破坏掉。





救出野猪王后，跟随它进入身后的洞穴，此时玩家需要在洞穴中找到并带回野猪王的四只幼崽。幼崽的位置基本从低到高各个高度上都有一只，它们每隔一段时间便会发出一段“肉眼可见”的叫声，因此不用担心找不到。找到幼崽后用按 R2 键用歌声和它们交流，成功后便可以让其跟在你的身后，最终带领所有幼崽返回野猪王所在之处便算完成任务，为了表示感谢，野猪王会传授给你野猪一族的歌声。



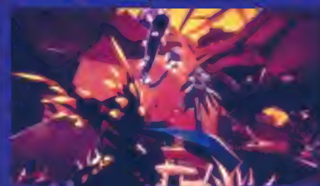
学会野猪族的歌声后，继续往前走，使用新学的歌声来激活蘑菇，破除路障。途中玩家还会遇上一头野猪，和它进行交流后便可以骑上它通过前方的冰面，最终顺利回到地面。

终章

回到地面后，玩家会遇到 4 只自己的 Fe 同类，但只要一靠近它们便会纷纷进入森林并爬上树顶和你捉迷藏，从树顶上将它们扑下来后使用最初始的语言分别和它们进行交流，当和所有的 Fe 交流完毕后和它们一起返回学习能力的祭坛。在快要到达祭坛时，刚刚遇到的 4 名 Fe 伙伴会被突然冒出来的沉默者捉走，于是玩家只能孤身一人前往祭坛。到达祭坛后发现沉默者已经控制了包括树神在内的整片区域，需要在周边找到并激活 4 株眼睛植物才能化解这场危机。

激活眼睛植物

眼睛植物 #1：从初始位置左转爬到离你最近的一棵树顶，随后使用歌声对近在咫尺的眼睛植物进行激活，激活完成后眼睛植物会释放出一个水母，将来犯的一名沉默者困住。



眼睛植物 #2：从激活眼睛植物 #1 的树顶往左侧飞下，一路直行渡过河流，先往右走一段路后再往左转上坡，躲过巡逻的敌人视线后爬上最近的一棵树，再通过树顶飞到眼睛植物 #2 的所在地对其进行激活。（具体路线如图所示）



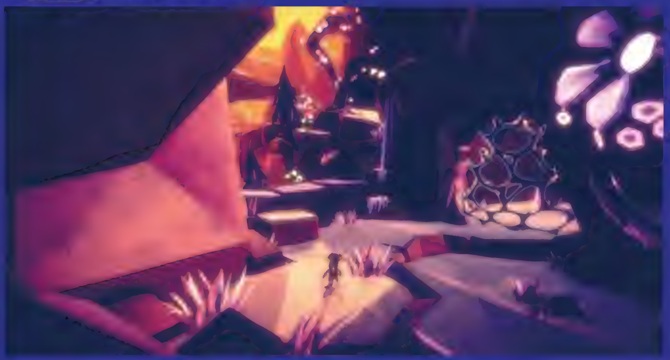




眼睛植物 #3：从眼睛植物 #2 处往对面眼睛植物所在的悬崖处滑翔而去，但中途会因为高度不够落回地面，这时在右前方很容易就能找到一棵树，爬到树顶即可看到眼睛植物 #3，滑翔过去即可对其进行激活。



眼睛植物 #4：眼睛植物 #3 的左侧有一处向上的台阶，一路上去即可抵达眼睛植物 #4 的所在之处。



激活完所有的眼睛植物后树神便能挣脱封印，释放出一个巨型水母赶走其余沉默者，同时通过它传授给 Fe 水母族的歌声。

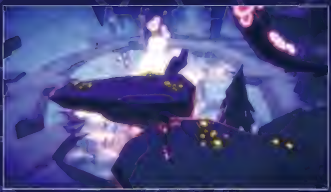
学会水母族的歌声后，通过引路鸟的指引穿过一处山体来到悬崖边，此时可以看到悬崖附近的空中悬浮着许多透明状的水母，使用最新学会的水母族歌声即可令它们实体化，随后跳入离你最近的那只水母内部，再次按下跳跃键便能弹射到更高的高度，通过这种方法即可通过顺利通过脚下的深渊。接着来到的是此前鹿族所在的区域，此时鹿神不见踪影，而领地内却涌现出了大批沉默者集体向某处方向前进，这些沉默者即便发现玩家后也不会进行主动攻击，因此可以放心大胆地跟随它们一起移动。一路来到一处祭坛后，沉默者们会排队在此进行传送，传送的目的地在对面海洋的彼岸。玩家虽然不能跟着它们一起传送，但可以在海洋的上空找到许多水母，接下来只需如法炮制，使用水母族的语言即可以通过它们安全到达对岸。



抵达岸边后一路往前走直到来到一个沉默者聚集的广场，左转爬上一棵生长在峭壁上的树的树顶，使用歌声激活旁边的眼睛植物。接着从树顶滑翔到右边对面的另一棵树上，以同样的方式激活旁边的眼睛植物。按照地图的指引从树上下来后直行穿过广场便会发现第三株眼睛植物。在眼睛植物的附近可以找到一株粉红色的花朵，使用蜥蜴族的歌声将其激活并弹射到眼睛植物旁边的平台上。激活眼睛植物后继续直行找到并激活最后一株眼睛植物。将所有眼睛植物全部激活后来到广场中央，这里会站着一名沉默者，对其按下 R2 便可将它“收服”并让它为你带路。接下来只需跟在它后面便可一路来到第二层。



到达第二层后依旧跟在这名沉默者的后面即可找到并激活一株眼睛植物，当眼睛植物被激活后，第二层的内圈部分便会开始围绕中心进行旋转，由于旋转的部分存在一些可供落脚的平台和树木，玩家可以趁它们移动到跟前时跳上去来借此移动到其他区域。接下来首先需要拿到一个绿色果实，其所在的平台就在眼睛植物的隔壁，但由于内圈是逆时针旋转，因此需要乘坐旋转平台或树木旋转几乎整整一圈后才能抵达绿色果实所在的区域。拿到绿色果实后再次通过旋转平台来到对面一个能量牢笼所在的区域，使用绿色果实破坏牢笼后便可以通过其中的粉红色花朵弹射到另一株眼睛植物旁。



激活完眼睛植物后从旁边再次拿到一颗绿色果实，将其扔向悬崖对面的能量牢笼，随后滑翔通过悬崖，和早已等待多时的沉默者汇合，它会接着带领你前往第三层。

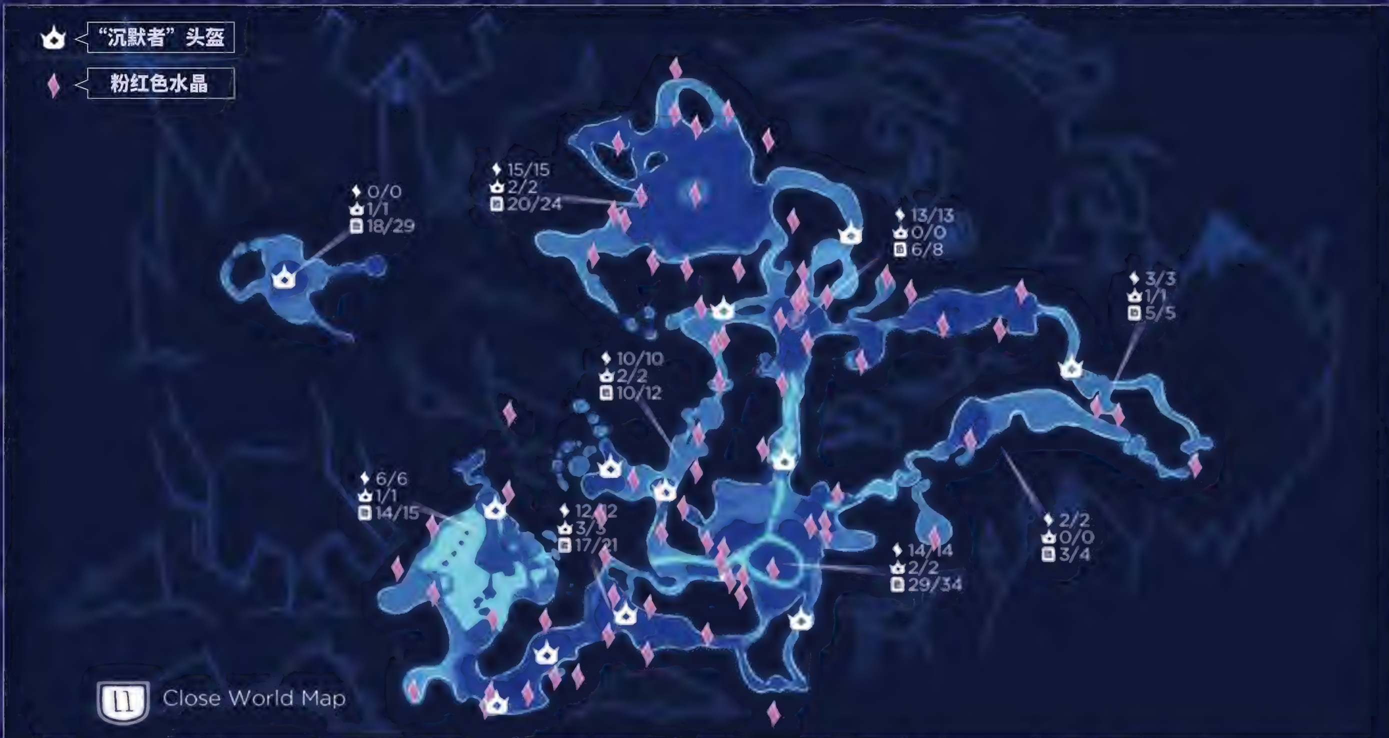
来到第三层后右转，沉默者会在一处楼梯口停留一小会作为提示，从楼梯上去可以找到并激活一株眼睛植物，随后第三层的内圈部分也会开始旋转。不过这次旋转的部分可没有多少能够落脚的地方了，取而代之的是橙色的花朵，需要使用鹿族的歌声对其激活产生上升气流后才能借此进行移动。接下来和第二层一样，首先要找到一颗绿色果实，它位于玩家的左前方，通过激活较矮柱子上的橙色花朵即可滑翔过去。拿到绿色果实后在原地等待，直到第三层旋转部分上惟一的一棵被牢笼封印的树移动到玩家面前时，将牢笼破坏并顺势爬上树的顶端。等待树移动到另一株眼睛植物所在的高台之下时，以逆时针方向向位于树上面的一株橙色花朵滑翔过去，同时激活花朵借助上升气流来到眼睛植物附近。将其激活后，再沿着当前平台逆时针返回并和等待你的沉默者汇合，去往最顶层。

到达顶层后，先往左爬上离你最近的一棵树，通过树顶再上到一条通往最后一株眼睛植物所在的道路。途中会自动触发一段主线剧情，随后玩家便可以和沉默者铠甲内部的真身——白色的 Fe 进行沟通，将自己的语言传授给它，然后再由它代替你去激活眼睛植物。激活完毕后进入最后一段主线剧情，随后由 Fe 观看一段沉默者头盔里的记忆之珠后，主线流程结束。



>收集品<

本作的收集品有三种，分散在游戏世界中的各个区域。一种是粉红色的水晶，共有 75 枚，一种是“沉默者”头盔，共有 12 个，最后一种是古代石碑，共有 152 块。其中粉红色水晶和“沉默者”头盔分别和“Citizen of the Forest”以及“Utter Silence”这两个成就 / 奖杯有关，古代石碑的收集不做强制要求。玩家可以按住 R1 键打开地图查看当前区域内收集品的具体完成情况，也可以再按下 L1 键查看全地图的收集品完成情况。特别要注意的是，粉红色水晶大多分布在地图上的岔路、洞穴之中，玩家在做主线剧情时可以多往这些地方找找，这样主线剧情结束时基本上就能收集到一半多的粉红色水晶，至于剩余的粉红色水晶，等到玩家学会“水晶感应”能力后，便能直观地看到附近粉红色水晶的所在地点，收集起来的效率会提升不少。下面为大家放出本作粉红色水晶和“沉默者”头盔的大致分布图，供各位志在白金 / 全成就的玩家参考。



全12个“沉默者”头盔具体位置示意图



>成就/奖杯说明<









成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
Sustain Forest Love	白金	解锁此奖杯外的所有奖杯
Protector of the Forest	100/金	通关游戏的主线剧情
Tree Climber	50/银	学会爬树能力
Citizen of the Forest	100/金	解锁全部能力
Slience	50/银	找到一个“沉默者”头盔
Utter Silence	100/金	找到12个“沉默者”头盔
Shepherd	50/金	和10个以上的蜥蜴进行交流
My Enemy's Enemy	100/金	引导一只熊闯进“沉默者”的营地
Back to Back	100/金	从一只猫头鹰的背上跳到另一只身上
The Longest Glide	100/金	从瀑布的顶端一只滑翔到沼泽
Hide & Seek	100/金	在和同类们捉迷藏时找到所有藏起来的FE
Reunion	100/金	拯救一个老朋友
In the Treetops	50/金	不落地的情况下在10棵树木之间来回穿梭

重难点成就/奖杯说明

Shepherd

解锁这个成就 / 奖杯最好的地点是在地图的西南角，也就是蜥蜴族的领地内。在那里你很容易就能找到一大群小蜥蜴，首先选好蜥蜴族的歌声，随后靠近它们并对按下 R2 键即可和它们进行沟通，如此和 10 个蜥蜴成功交流后便可以解锁此成就 / 奖杯。

My Enemy's Enemy

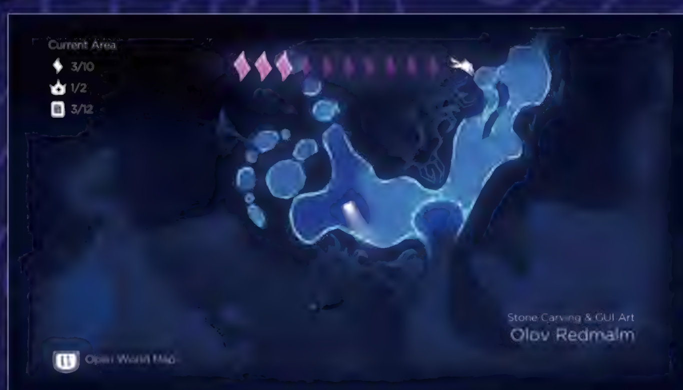
在帮猫头鹰王夺回它的晶石时，会闯进一只熊的巢穴，利用粉红色果实拿到晶石后，不要着急走，故意让熊来追击你。从左侧洞口出去，一路前行过桥，随后往左前方直走再过一座桥即可来到沉默者的营地，最后将手中的晶石扔进营地即可让身后的熊闯入营地，完成解锁。

The Longest Glide

悬崖的最高点位于图示位置处，提前切换好鹿族的歌声后从树顶一路向下沿着河流滑翔，途中可以看到每隔一段河流的中间都有橙色的花朵，激活它们即可乘上上升气流延长滑翔时间，直到来到图示位置处即可解锁此成就 / 奖杯。另外要注意的是，由于发出歌声的 R2 键和“飞行”能力的键位互相重合，因此最好在学会这个能力之前再去解锁这个成就 / 奖杯。

Reunion

成就 / 奖杯说明里的老朋友指的是游戏最初为你引路的小鹿，它被沉默者抓走后会被囚禁在图示位置处，这个地方玩家是通关后返回时的必经之路，因此建议通关后再进行解锁。去到那里后用附近的绿色果实将牢笼破坏后即可完成解锁。





攻略透解 GUIDE THROUGH

本作为著名 FOX 引擎制作的《潜龙谍影》系列"外传作品，不仅保留了《幻痛》的动作框架，还将生存、探索、经营等新元素融合，剧情方面也完全独立于以往的所有作品。标题中的"生存"是本作的核心要素，除了对抗异形丧尸的袭击，更要注意食物、水和氧气的分配，下文便将详细解析游戏中的各个系统，教导各位如何在这个荒芜的世界上生存下去。

文 六等星　美编 Juxi

注：本文操作以 PS4 版为准。　　游戏对应版本 1.02

因本作中文版本游戏术语拗口难懂，本文术语方面进行了部分修正，方便理解。

潜龙谍影 生存		PS4 XOne Konami
METAL GEAR SURVIVE		动作射击 中文版
2018 年 2 月 20 日	在线 1~4 人	无对应周边
售价为 266 港币		

steam 版已同步推出

收费要素

作为 Konami 公司《潜龙谍影》的外传作品，不少人对本作的收费要素表示怀疑，故在攻略的开头简要说明一下。

本作的课金货币为 SV 硬币，最低 8 港币 100 枚，最高 387 港币 6000 枚，基本上这些课金项目对游戏体验没有质变的影响，豪华通行证的双倍奖励对提升玩家等级有一定帮助。提供的服务如下表。

名称	SV 价格
豪华加成通行证 1 天	200
豪华加成通行证 7 天	500
豪华加成通行证 30 天	1200
豪华加成通行证 60 天	2400
支援防守人员 ×20	1000
装备仓库扩容（初始 100）	500
角色栏位 ×1（初始 1）	1000



界面与操作

操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
△	Y	使用技能
○	B	俯蹲 / 匍匐 / 调查
×	A	攀爬 / 飞扑（双击）
□	X	背起 / 放下 / 上弹
L1	LB	准备左侧配件
R1	RB	准备右侧配件
L2	LT	举起武器
R2	RT	攻击 / 射击
L3	LS	奔跑 / 开镜
R3	RS	拉近镜头（按住）/ 切换左右身位
方向键↑	方向键↑	切换主武器
方向键↓	方向键↓	切换次要武器
方向键←	方向键←	切换左侧配件
方向键→	方向键→	切换右侧配件
触控板	VIEW	暂停菜单（触控板需按左侧）
OPTIONS	MENU	人物菜单

©Konami Digital Entertainment

常规界面说明



1：生命值与耐力值
2：氧气值、饥饿值、口渴值
3：敌人警戒度指示环
4：技能准备状态
5：左侧配件、当前武器、右侧配件
6：敌人名称与生命值

菜单界面说明



1：状态简图
2：状态数值与装备信息

状态简图除了直观的表达当前人物信息外，在玩家受伤生病时，通过按下方向键→即可使用药物进行治疗。而在探索途中缺乏氧气时，这个界面按下△键可以补充氧气。

战斗操作

近战武器

每一把武器初始攻击段数都为两段，通过升级可以解锁第三段攻击、重攻击（按住 L2 按下□）、以及冲刺攻击（奔跑时攻击）。除了这些常规招式外还能解锁滑步、下坠攻击、CQC 等特殊招式，需要注意除了普通攻击外其余的动作都要耗费一定耐力。



冲撞型武器（长枪）还需注意攻击的距离，只有在最佳位置才能造成最大伤害。

弹药切换

远程武器除了基本的子弹外，通过多人模式还能获得属性弹的图纸。切换子弹类型需要按住方向键↑，通过右摇杆选择武器，按□ / ○键进行切换。



投掷物

投掷类武器配置到左右配件后，按住对应的按键可以看到投掷轨迹，松开则立即投掷，按□键可以取消。持有投掷物时按下 × 键还可以切换高手和低手投掷方式，对付屋顶上的远程敌人一定要记得切换成高手。

暗杀 / 处决

位于敌人正后方时可以直接对敌人进行处决动作，在单人模式中被处决的敌人可以进行虫洞汲取传输，而在多人模式中，触发暗杀可以获得分数奖励。

在警戒度橙色的正面作战中也可以从背面进行处决，但是该动作不属于暗杀，仍然可以进行虫洞汲取传输，却不能获得分数奖励。并且警戒度重新恢复白色后再次处决同一名敌人仍不属于暗杀。



人物状态

玩家控制的人物简单来说仅有生命与耐力两种状态值，但很多因素都会对其影响，新手玩家会因此产生不少疑惑。关于状态与资源的管理会在后文提到，以下内容仅介绍一下机制。



饥饿与生命

饥饿值总计 3000 点，以百分比的形式影响当前生命值的上限，新手期当饥饿度下降 90% 以下时上限便会随之减少，而这个百分比阈值后期可以通过装备降低。生命值在不消耗耐力的动作状态下便会自动回复，不会随着上限的降低而降低，但自动回复的血量只能到达上限最大值，利用治疗喷雾则可以突破上限回复。

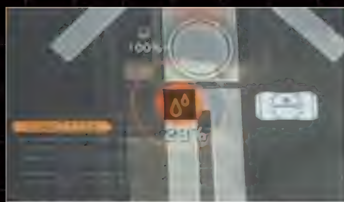
因此摄取食物不仅是为了生存需要，更是关系战斗时自身的安全，在饥饿值不足 20% 时还会出现画面模糊的负面效果。

口渴与耐力

口渴值与耐力的关系同上文的饥饿生命相同。基本玩家不会受到口渴的威胁，新手期时也不用担心脏水的负面效果，一来概率很低，再来细菌感染不会对探索以及小规模战斗造成阻碍，耐力上限不足影响到奔跑时便赶快喝水补充吧（别忘记带空瓶了）。

疾病与伤口

另一个会影响状态的便是疾病与伤口，并且种类繁多。打开人物菜单按下方向键→即可使用药物进行治疗，而不使用药物则只能等待负面状态自行消退，通过营地睡觉 6 小时的方式同样可以祛除（这种方式相当于跳过了等待消退的时间）。



基础设施与装备

玩家探索获得的素材并不能直接使用，需要通过基地的各种设施进行加工，这些设施一开始就会对玩家全部开放。设施和装备都拥有稀有度的概念，分为白绿蓝紫金五档稀有度，多人模式房间中设施等级与单人剧情的设施最高等级相同。

工作台

工作台分为配件、武器、医疗、装备、厨房五大类，每一类对应生产的物资都不同，其中配件、武器、装备工作台可以进行强化（订制）、修理、分解、变更装备等操作，这里着重讲解一下这三个工作台。



打造

游戏中的所有物品都要通过打造获得，通过探索地图获取图纸来解锁打造项目。高稀有的装备无法在低一档的工作台上制造出来。这一点限制了玩家无法将多人模式中划水得来的稀有武器应用到前期剧情中。

除了利用图纸外，玩家还能通过开箱获得坏掉的 XXX，交付材料后打造出的装备要比图纸制造出的拥有额外附加属性。

订制

订制拥有强化、解锁异禀技能、增加部件三个方面。强化就是简单的增加攻击力，解锁禀异技能为后期系统，这里不做叙述，而增加部件能对玩家前期的剧情流程提供很大的帮助。



一般来说服装的部件便是子弹袋（增加子弹携带上限），武器则是瞄准镜、手电筒、红外线等。

修理与分解

装备出现耐久度警告时便会影响威力，需要进行修理。单人剧情下修理材料依靠地图探索基本便能满足，但多人模式武器的频繁使用会使材料出现缺口。分解同稀有度的坏掉的 XXX 装备便能得到这些探索中稀少的材料。

技能训练工具

库班能量作为游戏中惟一的货币，最主要的功能便是提升玩家等级，包含提升四维属性、近战武器招式和一些特殊操作。



Virgil AT-9

剧情中扮演重要角色的 AI 机器人，所有网络服务内容都与其相关。除此外还能查看当前基地的状态，管理基地人员的分配情况。



建设终端机

对基地的设施进行管理，可以进行建造、移动、修理、拆除。升级高等级的基础设施便要通过终端机完成。剧情通关后更有繁多的设施供玩家去经营与防卫。



虫洞传输装置

探索地图自然不会让玩家全程靠跑，随着剧情的指引，地图上会出现许多虫洞传输装置供玩家快速传送。每个传输装置首次开启的时候都要完成一波难度很低的防御作战。



地图机制

尘之海

游戏的舞台设定在一个大部分被沙尘包围的世界中，其中初始基地为晴朗地区。玩家需要向尘之海发起探索，在没有氧气的情况下尘之海会对玩家造成伤害，并且奔跑消耗的耐力会大幅度上升。



氧气补充

氧气罐提供的100%氧气坚持时间很短，打开主菜单，按下△键可以通过库班能量补充氧气，但同时也会降低氧气罐的耐久度，因此最大可使用氧气量为200%。回到基地后一定要记得去维修氧气罐。



资源

尘之海中可以获取到各式各样的资源，同时敌人的分布也更为密集。玩家除了剧情目标外，还需开启野外据点的虫洞传输装置以及搜刮货柜，其中据点拥有大量的资源，而货柜则能获得解锁新物品的图纸。

随着时间的推移地图上的资源会进行再生，而重新闭合的货柜则不会再出现图纸。

开括与路标

一旦玩家进入到尘之海区域后便会失去信号，地图此时没有任何作用。所以在进入尘之海前一定要标记好目标的位置，并且保证前进的方向不出现大角度的偏移。如果迷失在尘之海中，要注意观察远方的光线。蓝色灯光一般为未开启虫洞传输装置的据点和货柜，而绿色灯光则是解锁了传输装置的据点。

玩家还可以制作信标旗帜作为路标，但一定要安放在安全的位置，不然会被敌人破坏而失去效果。



晴朗地区



除了基地，尘之海中还会出现其他的晴朗地区，这些地区无需耗费氧气，并且一般都伴有绿洲的出现。

夜晚与睡眠



游戏中也会有时间推移，到达夜晚时视线会受到限制，并且尘之海中的敌人数量会增多，大部分动物也会消失。此外如果玩家长时间不在营地睡觉会出现“疲劳”状态，需要依靠活力饮料或是睡觉解除。

地图事件

抢救任务（防守模式）

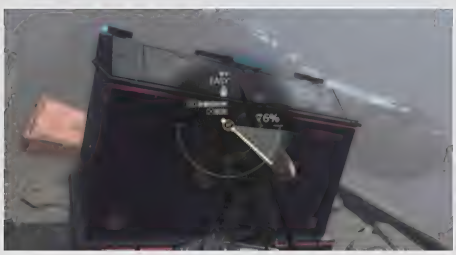
除了剧情任务外，地图上出现的奇异点区和开启虫洞传输装置都会触发仅一波敌人的抢救任务，触发前一定要准备好防御组件，不然还是非常困难的。

在触发了抢救任务后，右下角会出现小地图，能看到敌人的攻击路线。玩家不能离开区域，但同时也允许玩家在没有氧气的状态下在规定范围内行动。



货柜

地图固定位置分布的货柜能获得图纸，而支线任务触发的货柜只能获得珍惜材料与武器，耀眼的蓝色光芒很容易能在尘之海中发现它们。打开货柜时需要执行一个开锁步骤，按住 R2 控制拉杆在白色的安全范围内移动，如果超出便会发出噪音吸引周围的敌人，同时开启速度也会变慢，也可通过攻击的方式来暴力开锁。



在探索时如遇见大量敌人聚拢在一起，一般周围都能发现一个货柜。

救援信号

剧情任务中便会体验这个部分，当这些 NPC 回到基地后一定几率又会触发新的救援信号任务，以绿色圆圈在地图上标识。玩家需要做的就是避开或消灭目标周围的全部敌人，将这些无法移动的 NPC 搬运到虫洞传输装置回到基地。成功后 NPC 会加入到玩家的小队之中，负责基地的经营项目。

注意在搬运状态时玩家是无法进行战斗的，在无法确认逃离路线的情况下，千万不要贸然地将 NPC 从安全的高台带走。

生存指南

熟悉了基本的游戏机制后，下面便为各位分享一些初期生存的一点心得。本作生存要素相当硬核，前期略显枯燥，而且困难，但只要熬过了最艰难的开荒阶段，便能发展自己的基地，自产自足。

食物管理

游戏初期食物是最为稀缺的资源，是否能碰到动物纯粹依靠运气与观察，但只需要养成几个良好的习惯，便能保证玩家安然的度过这个阶段。



标记

打开菜单的地图界面，玩家可以按下□键在地图上进行图形标记，图形的种类非常丰富，包含每一类资源还进行了稀有度区分。玩家探索时每遇到一次动物或是水潭都应当进行标记，动物的出现的确依靠运气，但刷新地点都是固定的，并且不会出现在尘之海区域。



观察

除了地上跑的羊马狼外，虫洞传输装置所在的野外据点内还会出现刺猬、老鼠等生物，而在野外时，当看到鸟的影子，听到鸟叫声时，便可以拿起枪械将这些飞禽变成自己的食物（食物远比子弹珍贵）。



除了动物外，每次经过绿洲时水潭周围都会有许多野莓可以采摘，也是一种稳定得到食物的方式。

活用机制

因为玩家死亡会读取上一次的存档点，所以饥饿、口渴的状态仍会保留。游戏自然不会让玩家陷入死循环当中，地图上会有稳定的地点出产食物，随着游戏进度获取方式也有所不同。

时间推移

地图上所有的素材都会随时间推移再生，而位于基地正东方向 560 米距离，早期便能解锁的据点内可以稳定获得 3 颗马铃薯。

多人游戏 BUG

只要在多人游戏中死亡一定次数，那么回到多人房间时会完全恢复玩家的状态并可以带回到单人游戏中。

刷新动物（伪 BUG）

位于地图的西面有一片水潭，玩家首次到达时可以看见三只绵羊，而玩家每读档一次或者切换多人模式一次，这三只绵羊都会刷新。这个 BUG 可以持续到剧情任务第十章水潭干涸之前，早期抓住这个机会多储备一些余粮基本就不用担心饥饿度的问题了。笔者开荒准备了约 50 只烤绵羊，足够完成单人剧情的部分。

植物产地一览



▲玉米的产地

医药品管理

除了饥饿与口渴，还有大量负面状态影响玩家行动，但是并非所有的负面状态都需要消除，毕竟医药品在前期是相当珍贵的资源。

例如上文提到的脏水所带来的细菌感染并不会对玩家造成太大影响，而例如出血、瘀伤这类影响生命值的负面状态在无需作战的探索时候也不用进行治疗。药物只用在必须要用的时候。



不过绷带、包扎工具这种制作简易的药物多使用一下也无伤大雅。

每日命令与登录奖励

全程联网的本作自然不会少了日常任务、周常任务、登录奖励这些机制。通过与 Virgil 交谈可以接取这些任务，获得一些基本材料和库班能量奖励，对于前期的开荒过程还是能起到一定的帮助。每日登录奖励则是在储藏库的补给箱中领取。

作战指南

战斗不可避免，但无脑地使用长枪铁丝网去捅敌人的脑袋绝对是不可取的，武器损耗维修的零件都包含了不少稀缺资源，合理规划武器与防御组件的使用方式能令战斗轻松不少。此外玩家还能利用能量升级，获取各式各样的技能，增加战斗时的操作性。

装备与技能推荐



技能推荐

最优选择自然是右侧 7 项特殊操作技能，其中快手、战斗脚步最优先考虑，而下坠攻击配合重型武器能发挥出奇效。中间一栏的武器招式优先选择冲撞型武器的冲撞攻击，可以直接清理一小波丧尸敌人。其余两把武器配合防御组件也能发挥出不错的效果，详见后文。



武器使用指南

本作武器分为主武器与次要武器，其中主武器又分为腰部和背部，分别对应了不同的武器类型。

单手武器

出招快，配合战斗脚步面对单一敌人能发挥不错效果，是泛用性最强，安全系数最高的武器。推荐用于开荒探索，除战斗外破坏木箱铁桶获取材料也十分方便。

冲撞武器

攻击距离远，出手动作优秀，打点精确威力十足，配合技能冲撞攻击能造成大范围的 AOE 伤害，推荐用于高强度战斗以及防御战中。

双手武器

出手较慢，攻击力比较尴尬，一次攻击无法致命还得再次攻击，效率不高。但是站在高台位置朝下方攻击能安全地多次攻击多名敌人，并且打点在头部伤害更高。

重型武器

伤害自然不用说，但使用起来相当困难，但配合技能中的下坠攻击后，不仅能造成大范围的高额伤害，还能造成硬直保证自己的安全。前期伤害不足的情况下这样作战效率很高，后期没有多少使用价值。

弓箭

探索核心装备，拥有消音、高伤害、箭矢可回收等特点，性价比极高，缺点是回收箭矢需要剥取敌人尸体，浪费时间。防守战中敌人死亡后自动消失，回收箭矢更为方便，适用于剧情流程中的小规模防守战。

多人游戏低难度的战斗中，低廉的火箭能造成不错的范围伤害，可惜无法回收。高难度则要依靠爆炸箭、大肆搜刮等后期装备技能才能发挥作用，成本高昂，适用性较差。



▲转职后的弓箭技能。

手枪

探索时与弓箭的定位相同，虽然各方面性能不如弓箭，但不占用背部武器的栏位，能与冲撞武器相互搭配。

手枪还根据弹药口径分出不同的类型，除麦林外基本用法相同，部分枪械需要安装消音器才能消音。

突击步枪

万金油枪械，并且属于腰部装备，基本上可以随身携带，灵活运用于各种战斗（笔者尤其觉得突击步枪适合打猎）。缺点就是弹药成本较高，资源转换伤害效率较差。

散弹枪

多人游戏对抗精英敌人的必备枪械，可与突击步枪相互替换，能直接秒杀所有精英敌人，不过对付杂兵效果不佳，不适用于单人探索。所有弹药类型中，12GA 弹药的资源转换伤害效率最高。

狙击枪

后期才能获得的枪械，但由于其他枪械的弹道都很平稳，作战又多以中短距离为主，狙击枪没有太多发挥的机会。但随着多人模式难度的增加，或许能发挥奇效。

战术心得



最基本的战术便是利用防御组件阻挡敌人的进攻，然后使用武器进行还击，但时间长了也会显得枯燥无味，并且近战武器的磨损还有弹药也成为了一笔不小的开支。以下按照作战情况推荐一些经济实用简便的作战方式，同时也适用于多人游戏中。

注：大部分防御组件会使近战武器弹刀，攻击贯穿仅对应长矛、子弹、弓箭的穿透。

单方向小波敌人作战

铁丝网配合长矛是最基本的战术，但能替代的方式也不少。例如拒马配合单手武器的前两刀（第三刀会弹刀），或是利用沙包据点造成高低差，使用双手武器从高处攻击或是重型武器下坠攻击。

多方向敌人作战

在无暇顾及另外一个方向的敌人时，灵活运用带攻击力的防御组件能有效阻止甚至消灭敌人。比如最基础的铁丝组件，虽然提供的伤害微乎其微，但在一条道路上连续堆放数个，阻挡一两波敌人不成问题。虽然看似铺张浪费，但木头铁丝这类常见素材与修理弹药比起来微乎其微。

高火力装备

组件的主要作用还是防御，但提供高伤害的火力输出也不只依靠武器，投掷组件与拦截部队反而是更好的选择。重型机关枪只需消耗铜、弹簧、齿轮便可以拥有 120 发子弹，3 个 TNT 加弹簧制作的手榴弹更是必备的清场神器，尤其后期一些站在高台的远程敌人，直接用手榴弹招呼即可。



汽油弹在单人剧情中也是相当实用的武器，但不推荐拿到多人游戏中使用，燃烧的火焰会对其他玩家造成不便。

作战宗旨

以生存为主的本作并不鼓励玩家消灭敌人，哪怕是多人模式中的防守战也是以拖延时间为主，所以作战宗旨总结一下就是“掠、省、拖”。

“掠”指的是搜刮一切能获得的东西，“省”是指用最少的资源造成更多的伤害，“拖”便是多用防御组件拖延而不要想着一味的输出伤害。



其他TIPS汇总



■沙包据点这个防御组件除了用来防御外，在探索时还能作为台阶使用。

■防守作战最后十几秒时可以放弃防守，等待完成时的冲击波消灭所有敌人，节省资源。

■灵活运用右侧背包组件中的库班结晶引诱敌人，只要回到营地便可补充，无需吝啬。

■无论再低的饥饿值和口渴值，只要切换一次多人游戏便能回复至25%。

■冲刺时按下 R2 键使出拳击能击晕除熊以外的所有动物。

■水桶（纯净水）的配方 1 是纯净水中资源利用率最高的。

■不烹饪的食物会腐烂。

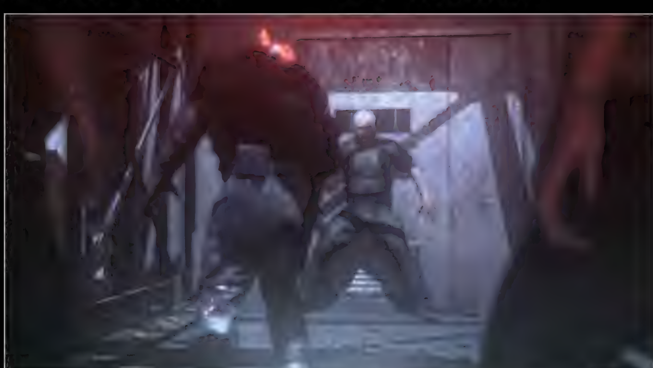
■实体版特典内容需在商店内免费手动下载

单人剧情简易流程

第一章

玩家开始操作后便是一连串的教学，教导一些基本的操作。进入室内后触发剧情，收集旁边的零件便可以在工作台上制作第一把武器长矛。遇见敌人后进行战斗教学，最后逃离建筑物来到荒地完成本章节。

首次进入基地后玩家便要开始在这片荒漠上进行生存，特典赠送的武器套装以及每日奖励的消耗品都可以在储藏柜中获取，之后前往西边水池边获取水源与食物，顺便搜刮一下周围的资源。



第二章

与 Virgil 触发完剧情后接到第一个外出任务，回收记忆板。建议佩戴铁丝网与长矛，目的地会有大量分散的敌人，喜欢潜行的玩家也可以尝试全部暗杀。初期敌人的库班能量太低浪费时间，不建议获取，原野上 1000 能量的库班结晶更为方便。

回收记忆板后回到基地对话触发剧情解锁建设终端机。



第三章

建设终端机暂时没有太大作用，在工作台可以制作虫洞汲取装置，这样暗杀的敌人和打晕的动物可以更方便快捷地转换为资源。接着前往下一个目的地回收记忆板。目的地后除了目标记得搜刮尸体身上坏掉的氧气罐。

返回时会出现大量敌人，直接逃跑前往下一个记忆板。下一个区域内会有大量的敌人，不过本场景有一个可以攀爬的高台，站在高台可以无伤使用长矛攻击下方的敌人，清理掉所有的敌人后可以适当采集它们身上的库班能量。接下来完成任务回到基地，并将坏掉的氧气罐修好，这样就可以探索尘之海了。



尘之海中同样是回收记忆板这种简单任务，但此时玩家便要开始锻炼自己的求生技巧了，沿途敌人能避则避，建筑物内的资源与货柜千万不要错过，尤其是目标房间内的医药品，前期非常稀缺。

第四章

接下来的任务是开启虫洞传输装置，触发前记得多带一些防御组件，尤其是耐力较高的铁丝网。到达据点后先不要进行搜刮（万一死亡了这些搜刮都是无用功），调查虫洞传输装置开始本作的第一次防守作战，需要坚持 2 分 30 秒，依靠两个铁丝网就能很轻松地完成本次战斗。完成后扫清据点的材料返回基地。



第五章

首次求救信号任务，到达目的地后玩家能看到一辆汽车上方躺着一名护士，而下方聚集了二三十名丧尸，任务的目标要求玩家背起护士打开下方的铁门进入据点，通过传送装置回到基地，但打开铁门需要时间，而且会产生声音，所以推荐利用高低差先将所有敌人全部解决，然后再去营救护士。



到达虫洞传输装置后还有一场防守战，将护士摆放在安全的位置后利用防御组件完成即可。

第六章

这次的记忆板位于一处废墟内，虽然光线不足，不过敌人数量很少，而且通过警戒指示环很容易便能发现敌人的位置。从废墟出来后本作的最终 BOSS 尘之王将会登场，小心不要被他踩到了。



第七章

从虫洞位置出来后，朝着任务目标的位置移动会经过一个据点，这里货柜能找到 12GA 子弹和重型弓箭，而旁边的汽车能帮助玩家快速到达任务目标。接着沿据点的道路前进会来到一片绿洲，这里的货柜可以得到生存战矛以及望远镜，千万不要错过了。从绿洲离开后立马就能看到任务目标，使用刚解锁的系统消除据点门口的障碍物，调查任务目标后在旁边的虫洞传送装置摆放至少 3 面以上的铁丝网，开始进行 1 分 30 秒的防守战，胜利后对周围的房间进行搜刮并回到基地。



本任务完成后将会解锁蓄水超以及带吊挂炉的营火，这下终于可以煲汤喝开水了，生存效率将大幅度提升。除此外解锁该传送点后还能在护士处接到新的求救信号任务，获取 NPC 成员。

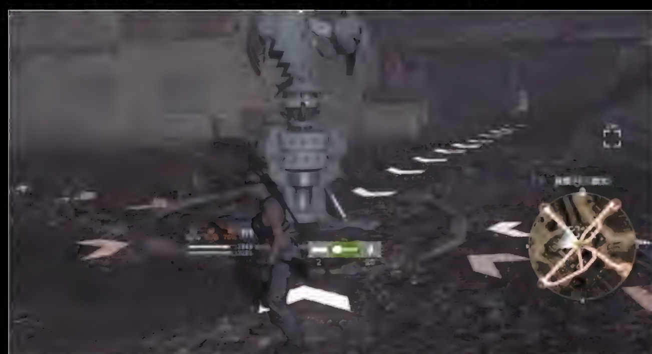
第八章

调查挖掘机后会进行一场长达 6 分 30 秒的防守战，因此开战前建议通过建设终端机将东南西三个方向的防御工事强化一下。虽然时间比较长，但还是相对简单的一场战斗。敌人会从四个斜角，7 点钟方向逆时针依次进攻。当第三波敌人从 2 点钟方向刷新时，10 点钟方向会同时出现敌人，不过此时时间已经过去大半，哪怕无暇顾及也没有太大关系。



第九章

任务目标点的正东方向能开启一个虫洞传送点，触发主线任务前建议先将其开启。一共 3 波敌人，与 DEMO 版本中玩家体验到的多人任务一样，多带上一些铁丝网便能很轻松完成任务。



第十章

地图上会出现许多新的游移性奇异点，玩家任意传送一次后便会触发主线剧情。因为本次的任务同样是救援目标，所以优先开启旁边的虫洞传输点会让任务轻松不少。这个区域玩家会遇见新的敌人监视者，一种使用远程攻击的飞行单位，玩家最好准备一把弓箭探索该区域。

完成本任务后基地会开启基地状态系统。



第十一章

同样开始任务前先将附近的虫洞传送点开启。目标地点是一栋倾斜的房屋，进入后任务还会增加收集轮椅零件的目标，只要靠近零件便会出现提示，房屋内的货柜还能获得 3 样道具的设计图纸。在跳进建筑下层时会发现大量的新敌人爬行者，使用库班结晶将更多倒挂在墙壁上的爬行者吸引出来，然后再站在高台上利用长枪将它们全部消灭。布满爬行者的房间内还有一个通往楼上的扶梯，顺路上去后可以获得食材洋葱，千万不要错过了。调查目标完成后即可原路返回。

触发剧情后可以解锁探索小组系统和高等级工作台等。



第十二章

又是新成员的搜救工作，同样解锁虫洞传送点后将目标带回基地即可。本次虫洞传送点周围会有大量的敌人，因此推荐先清理敌人再开启传送点，随后完成任务。



至此剧情任务搜救工作大部分已经完成，之后的支线任务救援 NPC 都与剧情没有关系。

第十三章

标准的三波防守战，总体难度要比之前的难上许多，带满掩体的情况下撑过时间还是比较容易的。完成这个任务后回到基地，可以进行基地扩张。



第十四章

基地扩张完成后调查虫洞传送装置又将迎来 6 分半的防守战。本战敌人的数量要比之前更多，但基地中的设施都可以用来阻挡它们的进攻，并且玩家不需要保护这些设施（之后就明白了）。当防守战结束后开始剧情动画并立马开始第十五章的任务。



第十五章



剧情动画过后玩家只需要不停朝目的地奔跑即可，在看完一连串的动画后主角一行人会来到另一个异世界，而之前营地建立的那些设施暂时无法使用，主线目标也将从回到人类世界变更为消灭尘之王。

第十六章

新的地点同样有一个水塘和三只羊的食物获取点。朝目标前进途中会遇见新的敌人撷取者，由于靠近便会被其攻击，带上弓箭能轻松不少。途中的两个货柜不要错过，能找到不少蓝色品质的装备图纸。



第十七章

前往目的地的这条路会遇见新的敌人追踪者，不仅行动迅速，而且有着超凡的跳跃能力，近战武器发挥有限，推荐直接用枪远距离消灭。第一个虫洞传送点的开启非常简单，只需要坚持 30 秒即可。随后通过断桥到达目的地，将 NPC 救回基地。



第十八章

在前往下一个虫洞传送点的途中会遇见新敌人炮击者，对于会投掷高威力的爆弹攻击玩家，手榴弹是很好的解决方案。途中的一架战斗步行器能起到很大的帮助。开启中途的传送点回来整顿一下继续出发，中途有一处飞机残骸的位置会有大量的追踪者，如果不急着开启上方的货柜可以直接绕开。达到目的地后会进入剧情，目的地的右侧便是新的虫洞传送点。这次的防守作战与以往不同，因为敌人多以炮击者为主，并不会接近传送点，所以玩家只需要使用铁丝网放在前方挡住飞来的爆弹，等待时间结束即可。最后剧情触发的战斗无需理会，直接传送回基地完成本章节。





第十九章

本次需要进行长达 12 分钟的防守战，好在仅有一个出入口，掩体充足的情况下防守起来还算是比较轻松。虽然敌人会有炮击者的加入，但有一部分炮击者只会朝着石块开炮（因为挖掘机位于石块背后），不接近它的话不会对玩家造成威胁。除此外虫洞传送点附近还有几门迫击炮可以使用。若玩家拥有可以秒杀杂兵的弓箭，那么这场战斗中守着入口会非常轻松，因为射出去的箭掉在脚底下立马可以捡回来。

剧情过后玩家可以回到第一章地图。



第二十章

终于迎来了 BOSS 战，BOSS 类似于炮击者和追击者的结合体，兼备爆弹和跳跃能力，手掌还会根据玩家的走位预判发射出散弹或者直线扫射。开场后立马从左手边离开基地，将 BOSS 引诱到乱石堆中进行作战。俯蹲状态下利用石堆避开射击，再一边用手枪还击，因为击中头部后 BOSS 会进行防御，所以不推荐使用突击步枪。没有瞄准机会的时候火焰弓箭能对这个 BOSS 发挥出奇效，强烈推荐。



第二十一章

这次目的地较远，沿途会有大量的撷取者，不会造成太大的威胁。当玩家看到木桥时离目的地就已经很近了。连续走过三座木桥便能看到一栋洋馆，中间层是任务目标，从阳台到达顶楼还能找到大量的补给品和一个货柜，而洋馆北面的正门处能找到植物番茄。



第二十二章

常规的 3 波防守作战，在开启防守战前记得将二楼的炮击者先解决掉，不然会对挖掘机产生不小的威胁。

第二十三章

回到第一章地图的基地，利用建筑终端机打造古菌刀锋，材料比较简单，但需要 200000 的库班能量，不够的话可以玩几把多人模式。目前的进度玩家可以进行 Normal 难度的匹配，划水几把拿一两个紫色装备对流程帮助很大。

接下来的流程还能触发隐藏结局，如果对奖杯有需要的玩家请先按照后文完成隐藏结局，在获得奖杯后重启游戏可以继续完成正常结局的流程。

古菌刀锋建造完毕后玩家需要防守 3 波敌人，每波敌人的数量都非常惊人，好在场景中会有大量的掩体与重武器供玩家免费使用，憋屈了那么久的生存之旅终于可以好好的爽一次了。3 波敌人全部防守完毕后玩家需要控制电磁炮击败尘之王两次才能将其击败，至此单人剧情的全部内容已经体验完毕。



隐藏结局分支

在剧情决定将小男孩送回现实世界后，玩家跟随脚步到达之前母基地的顶部一同回到现实世界，可触发隐藏结局，这里就不过多剧透了（其实是笔者不小心跳过了这个结局，无法弥补了，大家要小心了）。

文 余烬 美编 咕噜



2月13日，曾经在PC平台上广受媒体和玩家好评的《猫头鹰男孩》正式登陆了NS平台。对于一款独立游戏来说，能够登陆主机平台就已经是一个非常不错的成就了，而对于《猫头鹰男孩》这款开发了九年的游戏来说，这似乎就是它的归宿。这是一款怎样的作品，又有着哪些属于它的故事，本期“编辑非常荐”为您一一道来。

NS

猫头鹰男孩		D-Pad	
OWLBOY		动作冒险	中文版
2018年2月13日	本地1人	无对应周边	
售价为24.99美元			

沉睡九年的“猫头鹰”

在如今这个商业化的时代，开发时间接近十年还最终顺利发售的游戏并不多。无论这些“老前辈”最终的素质如何，总会被玩家或者媒体们贴上“情怀”的标签。而2016年正是这样一个充满了“情怀”的年份，《最终幻想15》和《最后的守护者》迎来了自己长跑的终点，而《猫头鹰男孩》也于11月1日完成了自己长达九年的开发历程。

如果要去探究《猫头鹰男孩》和那些长时间开发的游戏的相同点，大力度的宣传是它们所共有的。甚至在本作还没有发售之前，它就获得了不少奖项。挪威游戏奖（Norwegian Game Awards）评选它为2010年的年度游戏，2015年的游戏开发者大会授予了它“Best in Play”奖。宣传与获得的奖项越来越多，玩家们对于《猫头鹰男孩》的期待也就会越来越高。但这种高期待并没有让本作成为又一款《永远的毁灭公爵》，反而在游戏发售之后得到了回应和满足。

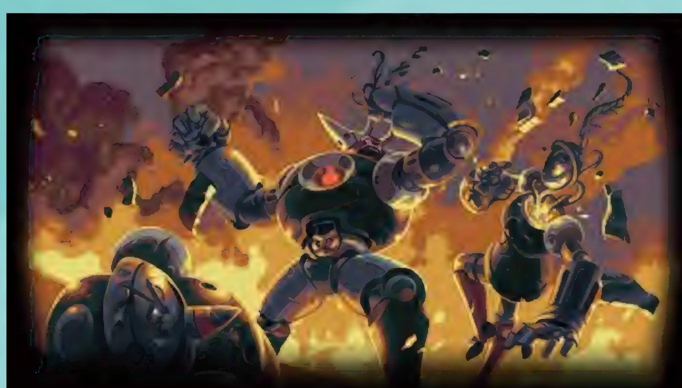
人们都说“经典并不会因为时间而褪色”，但对于3D画面的游戏来说，经典可能会因为时间而“退化”。这种“退化”的原因当然是因为如今的3D画面在日新月异的进化，让一名新时代的玩家来玩那些经典的3D老游戏，可能画面便是他们迈不过去的第一个坎。所以，才会有了“高清”和“重制”大行其道的现在。但对于2D游戏来说，时间的流逝并没有让2D的绘画技术迎来惊人的增长，反而在如今这个时代流行起了“像素复古风”。对于《猫头鹰男孩》来说，对2D画面的坚持正是他们九年长跑后依然大受好评的原因之一。

在本作创作之初，游戏制作组D-Pad的联合创始人兼艺术总监西蒙·安德森（Simon Andersen）便提出了他对于这款即将开发的游戏的希望：用这款作品证明2D美术的效果优于3D。安德森在后来接受采访时说道：“这个项目开始的那年，Wii承诺将会改变游戏的玩法，那时的人们仍将像素艺术视为过时的技术，而非一种艺术形式。所以在2D像素风格回潮之前，我就已经有用一部作品去证明这一形式极具能量的打算了。”

正是因为有了这样一种希望与坚持，玩家看到的《猫头鹰男孩》在画面上非常的“复古像素”，但这种复古之中又有着新世代的高清。从角色的表情和小动作，到大型的船只和建筑，由一个个像素点组成的游戏画面生动又极具动感。

“游戏的画面全部都是一个像素一个像素地做出来的。没有使用渐变或者模糊效果，也没有光线追踪或3D捕捉。我们只是用了一小块调色板而非上百万种颜色。”安德森说道，“惟一不得不妥协的便是旋转，但我最终还是决定让它出现。”

正是这种对于像素画面的高要求，使得整个开发进度进程缓慢，并



▲每个像素点的精心绘制，让本作的画面相当出彩。

© D-Pad Studio

使得《猫头鹰男孩》多次延期。“我们目标高远，不想走捷径。”这种执着使得D-Pad这个挪威的5人小团队花费了大量时间去打磨和思考自己的游戏。

在制作初期，制作组就有了在2D场景中做出飞行的理念。而在安德森重玩了《超级马力欧兄弟3》后，这种飞行的理念进一步得到了思考。“当马力欧穿上浣熊装后，玩家可以通过按键在跳跃后进行缓慢地降落，但如果可以通过按键实现持续飞行又会是怎样的效果呢？”在安德森的思考之中，这种持续飞行足以让角色飞向蓝天，甚至飞到远离人类社会的小岛上，小岛上的居民说着人类无法理解的语言。这些想法在之后都成了《猫头鹰男孩》的组成要素之一。

“关于角色的飞行能力，我们在一开始思考了不少选项，比如喷气背包或者变成昆虫等等。我甚至还想到过一个依靠转动鞭子作为飞行动力的女孩。”安德鲁在游戏创造初期时想象力丰富，“我的女朋友在之后提出了猫头鹰的想法，游戏从此走上正轨。猫头鹰有着斗篷一样的翅膀，并且猫头鹰还象征着知识与智慧。”

游戏中的主人公Otus正是这样一头猫头鹰。在整个猫头鹰社会中，Otus可以算是非常弱小的存在，他不仅身患残疾——哑巴，没有办法通过语言和他人交流，并且在游戏初期，Otus也有些胆小和懦弱。天性善良的Otus更不具备置人于死地的攻击能力，顶多通过自身旋转将敌人撞飞或击晕。也是因为Otus的善良，他得到了不少人的帮助，比如村里的守卫机械师Geddy，他可以用爆破枪帮助Otus击杀敌人。顺着进程的推进，Otus会遇到更多愿意和他一起冒险的辅助角色，如何利用不同的辅助角色战胜敌人并解开谜题，正是本作的关键。

“我们有思考过让Otus进行攻击，但现在的方案更反映了整个故事的主题。如果Otus什么都会做，玩家就没有必要使用枪手，更不会和他们一起冒险了。”合作正是《猫头鹰男孩》所表现出的故事主题之一，而这一主题也是D-Pad在九年的开发过程中所经历和感受的。

在《猫头鹰男孩》的开发过程中，D-Pad尽可能地节省开销。他们并没有设立开发总部，每一名开发成员都是在各自的家中办公，或者寻找一些临时的办公场所，他们主要通过Skype来彼此交换意见。由于定居挪威，游戏的开发得到了挪威政府的大力支持。“挪威政府非常支持我们的开发，还给了我们不少奖金，从而让我们能更专注于游戏的开发，而不用急着将游戏推向市场。”鲍尔说，“挪威电影基金会在当时有涉足游戏领域的想法。这使得一个成长很快并且友好的社群能够出现在挪威，我们得以在那里交流想法和互相帮助。对于刚刚起步的我们来说这是很好的机会，因为当地仅有我们几个独立开发者，而大型的游戏公司也很少。”

这种从团队内部到社群再到整个国家的通力合作，才使得D-Pad能够少有干扰地潜心于游戏的开发之中。当然，九年的开发历程太长，这之中也有着不少意外发生。制作组的原程序员在2009年离开了项目的开发，而2010年制作组才正式的组建完成。制作组使用的定制的XNA引擎直到2012年才得到了很好的优化。而开发者们家庭成员的意外去世和过度劳累也成为了拖慢开发进度的另一些原因。除此之外，制作组还与挪威音乐人Savant进行合作，在2013年发布了一款以这位音乐人命名的游戏《Savant-Ascent》。虽然有过不少意外，但真正让本作的开发拖延到九年之久的还是制作组对于游戏品质的执着追求。

2016年的11月2日，《猫头鹰男孩》的PC版正式发售。本作一经发售就好评如潮，在Steam平台更是“特别好评”，而出色的画面和玩法也让本作获奖无数，可以说是2016年最优秀的独立游戏之一。一年多之后，本作于2018年2月13日登陆了NS平台，这对于这款长跑九年的游戏来说可以说是最好的褒奖。

拨开披风，展翅冲天，你是否准备好飞上云端，探索这个全新的世界呢？

D·PAD STUDIO


■以猫头鹰为主人公的游戏并不多。










■游戏标题画面中的云便在不停的旋转。

“猫头鹰”的评价

媒体评价

●《猫头鹰男孩》是一个迷人的2D动作冒险游戏，有苦有甜的故事充满新意让人难以忘怀。

——IGN

●这只猫头鹰并没有表现出太多的情感，但却让我沉迷其中。

——GameCritics

●那些经典的模式和玩法再次回到了现代的游戏世界中。

——GameReactor

●这只猫头鹰真是太了不起了。

——The Jimquisition

玩家评价

●Otus是移动的表情包，会滑翔、飞行、冲刺，会抓住同伴一起在空中旅行，还会啾啾叫~

——ERRORcauser

●精美的配乐加上非常舒服的画面，开发者向我们展示了像素艺术的能量与魅力。据说游戏中的人物、场景和特效都是一个像素一个像素慢慢画出来的，或许也正是因为有着这种对于游戏一丝不苟的执着，才换来了如此精美绝伦的游戏画面。

——chenfidad

●不是Owlboy，是Hardcoreboy。

——西湖裸双孙一峰

●画面相比其他像素游戏非常精致，开局的时候就被美丽的风景吸引，配乐也极具冲击力。

——4'33''

“猫头鹰”的特性

猫头鹰，夜行猛禽。在除了南极洲以外的所有大洲都有分布，大部分的种为夜行性肉食性动物。该目鸟类头宽大，嘴短而粗壮前端成钩状，头部正面的羽毛排列成面盘，部分种类具有耳状羽毛。双目的分布，面盘和耳羽使本目鸟类的头部与猫极其相似，故俗称猫头鹰。别名神猫鹰。

以上是关于现实世界中的猫头鹰介绍，而在《猫头鹰男孩》中，猫头鹰具有了人类的特征，他们有了自己的社群甚至是诸如师徒之类的人际关系。本作的主人公，猫头鹰男孩Otus正是猫头鹰社群中独特又弱小的存在。

飞行

在操控主人公Otus时，按下A键进行跳跃的过程中再次按下A键或向上推动摇杆（按下方向键↑也行），Otus会将他的斗篷展开并作为翅膀在空中飞行。在空中飞行的过程中按下A键可解除飞行，Otus会顺势掉下下方。

不同于其他的平台跳跃类游戏，由于游戏角色可以直接在平台间飞行，诸如跳跃不当而导致角色死亡的情况将不复存在。虽说飞行是自由的，但场景墙壁上的尖刺或迷宫中的陷阱或限制这种自由，并且在不少关卡中对飞行的速度和精度都有极高的要求。这里有一些必备的飞行小技巧需要掌握。

◆在地面上按下B键后Otus会向着他面朝的方向快速翻滚，在空中飞行时按下B键同样如此。在飞行时多次按下B键翻滚并配合方向键，可让Otus在空中快速移动。翻滚同样可以反弹掷来的石块以及击晕部分敌人。

◆在地面上按下Y键后Otus会进行原地的360度旋转，旋转不仅可以反弹敌人掷来的石块，还可以将部分敌人击晕。在空中进行飞行时同样可以旋转，并且长按Y键不停旋转会让Otus急速下降。

◆当Otus抓取了物品在空中飞行时，翻滚可以照常进行，但无法进行旋转；当Otus抓取了同伴进行飞行时，翻滚可以照常进行，但一旦进行旋转，同伴即会被传送走。

◆在瀑布场景中是无法进行飞行的，此时只能通过跳跃来越过障碍。在跳跃时长按A键，能使跳跃的滞空时间更长。





抓取

Otus强健的爪子使得他能够抓取重物甚至是自己的同伴。靠近可以抓取的物品或同伴后，Otus的头上会出现“ZL抓取”的按键提示。按下ZL键，即可将目标用爪子抓住，此时Otus可在空中进行飞行。在抓取物品或同伴飞行的过程中按下ZL键，可将物品或同伴丢向下方。

将物品抓取后除了可以进行运输外，如果是果子之类的可食用物品还可以按下ZR键进行食用。这些食物不仅能回复Otus的生命值，当Otus在满生命值时进行食用，还能暂时性地提高生命值的上限。

除了通过旋转攻击敌人外，Otus没有更多的攻击手段。但Otus的同伴却身怀绝技，他们让Otus抓住自己，在空中对敌人进行射击。因此，也只有抓取到同伴的Otus才能对敌人造成致命的攻击。

由于本作中的不少谜题都是与抓取密切相关，因此当不知道如何前进时，试试通过抓取来进行解谜。

隐蔽

在推进游戏流程时，会遇到不少潜行关卡。此时除了需要躲避敌人的探照光线外，还需要隐蔽在草丛或暗处，避免被巡逻的敌人发现。事实上，游戏中这些可以隐藏Otus的草丛在平常情况下也具有隐蔽功能。利用这些草丛一边隐蔽一边前进，能在敌人还未发现Otus时便来到敌人身后从而继续前进，这在赶路以及一些特定的开阔场景中非常实用。



传送

随着故事的发展，Otus将会获得一种神秘的传送装置。使用这种装置，Otus可随时将他的同伴传送到他的身边。由于传送功能的出现，在游戏中抓取同伴将会变得非常方便。

在操控Otus时按下X键，当前选定的同伴会瞬间传送到Otus的爪下并被其抓住，此时便可以直接进行射击或抓着同伴飞行。此外，直接按下射击键ZR同样能让当前选定的同伴传送到Otus的爪下并直接开火射击。通过L键和R键切换同伴时，对应同伴也会直接传送到Otus的爪下。总之，将不同的同伴认为成不同的枪械，将传送认为成拔枪射击，便能熟练地运用这神奇的传送能力。

既然有着如此神奇而方便的能力，游戏对于传送的运用当然不限于此。游戏中的不少谜题都是需要抓取和传送进行配合来进行解谜的，掌握好传送的时机和对象，是本作解谜的核心要素之一。

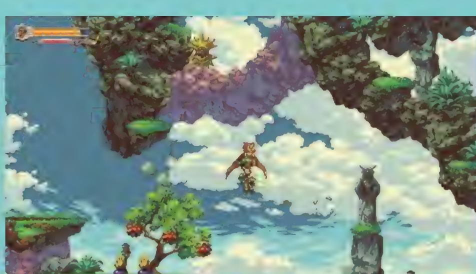
射击

天性善良的Otus当然不会进行射击，游戏中所有的射击动作都是由Otus的同伴来进行的。随着进程的推进，Otus会遇到三名和他一同冒险的同伴。三名同伴均能抓住Otus的爪子，从而在空中对敌人进行射击。不同的同伴等同于不同的枪械，了解每名同伴特点，才能更好地对敌人进行攻击并闯过那些危险重重的关卡。

Geddy

Geddy是Otus最好的朋友和Vellie的守卫机械师。Geddy带着一把爆破枪，在大多数战斗中都很有用，除了对付实心岩石或者钢铁。控制Geddy进行射击时，爆破枪中的子弹会以三发为间隔快速射出。由于弹道稳射速较快，Geddy和他的爆破枪是游戏中最主要的攻击手段。如果发现Geddy的子弹被敌人反弹掉，可以尝试将敌人击晕之后再进行射击。



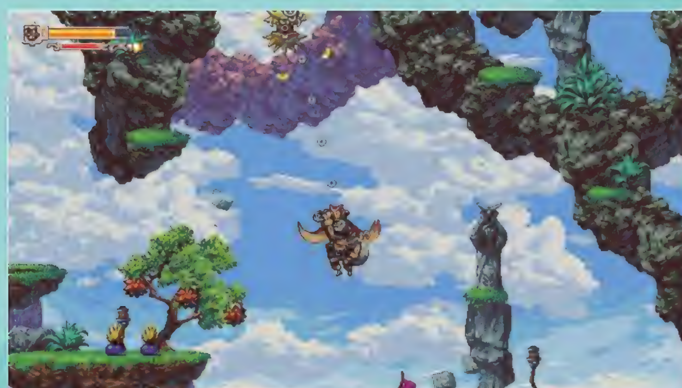


Alphonse

勇敢友好的前海盗，热爱喜剧与诗歌。Alphonse的霰弹枪可射出火焰，点燃树木，摧毁敌人，使用后需要一定时间进行冷却。通过画面左上角生命值下方的冷却条可确认霰弹枪是否冷却完毕，冷却之后Alphonse的霰弹枪可向前方扇形区域射出火焰，射程非常短。虽然威力不俗，并且霰弹枪可以直接击杀一些爆破枪无法造成伤害的敌人，但由于有冷却时间并且射程较短，往往运用在解围或有成群敌人时。另外，霰弹枪的火焰可以烧毁拦路的藤蔓或尖刺，即便没有冷却完毕，仅靠枪口的火焰也可进行植物的燃烧。霰弹枪的火焰也能在黑暗的洞窟中点燃烛台，带来光亮。

Twig

顽皮的捣蛋鬼，喜欢打扮成蜘蛛。单击射击键，Twig会射出蛛网小球，蛛网小球能够减速或缠住敌人。在对付一些飞行速度较快的敌人，直接用蛛网小球将敌人困住，之后再使用其他方式攻击是非常有效的作战方式。长按射击键瞄准后再松开，Twig会射出钩爪，钩爪一旦勾住墙壁或者拉环，能直接将Twig和Otus拉到钩爪位置，从而快速前进一段距离。除了利用Twig的钩爪勾住墙壁来进行赶路外，在部分场景也可勾住对面的拉环来飞渡瀑布。当Twig勾住目标并载着Otus快速前进到对面时，Otus会处于短暂的无敌时间，此时Otus会发出黄色的闪光。运用该无敌机制，可在与BOSS的战斗中多次使用钩爪来进入无敌时间，从而避开不少BOSS致命的攻击，之后可更好地抓准时机攻击BOSS。



交易

虽说猫头鹰不是爱财如命的动物，但为了更好的发展他们依然需要去进行交易。Vellie中部有一间商店，Otus可以在这里与店主进行交易。严格意义上来说，这间商店并不需要Otus付钱来买东西，他只需出示自己所持有的硬币，然后店主便会根据他的持有量给予一定的奖励。除了一些装饰品外，这间商店还提供了增加最大生命值的“棒汤罐”以及三名同伴的强力武器。在冒险的同时收集藏在宝箱或空中的硬币，这能使Otus和他的同伴变得更加强力。





文 北山杉　美编 NINA

对应游戏版本：1.1.0.1
建议通关时间：15小时

塞莱斯特山	NS　PS4　XOne	**Matt Makes Games**
Celeste	平台动作	中文版
2018年1月25日	本地1人	无对应周边
售价为19.99美元		

和许多游戏的诞生方式不同，《塞莱斯特山》最初的设计原型是在一场“Game Jam”（注：游戏开发节）中被首次展示出来的。即便如今游戏已经作为一个正式的商业游戏进行发售，主创团队也扩充了好几倍，但整部作品仍然深受两位主创——负责统筹和关卡设计的Matt Thorson以及负责程序的Noel Berry的的影响，有着浓厚的独立气息。尽管有大量的叙事要素，《塞莱斯特山》在整体上仍然是一个标准的平台动作游戏，它既拥有如同经典平台动作游戏那样难得“令人发指”的关卡，同时在此基础上大胆采用了许多别具一格的设计，令整部作品无论从观感，还是气质上，都形成了十分独特的风格。鲜明的特点、富有深意的剧情、抓耳的配乐，这三点叠在一起，让《塞莱斯特山》自从发售以来收获了媒体和玩家的无数好评。本次的编辑非常荐栏目，便带领大家一起走进这款游戏，来看看这款游戏到底有哪些吸引人的地方吧。

背景设定

关于Matt Makes Games

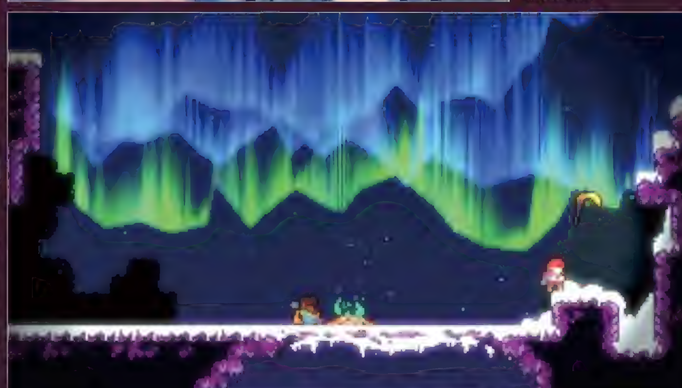
开发本作的独立游戏制作组Matt Makes Games最初是由Matt Thorson创建的个人主页，Matt Thorson是一名来自加拿大的独立开发者，在过去的十多年里一直致力于独立游戏开发工作，曾经开发出了《Jumper》和《塔倒升天》等优秀的独立游戏作品。Matt Thorson的作品特点十分鲜明，充满了各种脑洞的游戏设计和绚丽多彩的像素美术是他的标志之一，由于年幼时曾深受《超级马力欧》和《大金刚》等作品的影响，导致了他对平台动作这一类型尤为热爱，开发出了多款风格各异，但关卡设计都十分高超的作品，而《塞莱斯特山》更是其中的集大成者，游戏中的许多设计元素都有着Matt Thoreson过去作品的影子。

3D？像素？

在游戏还没有正式开始前，如果你之前一点也没有去了解这款游戏的相关信息，那么便可能会误以为游戏采用的是3D，或者至少也是2.5D风格的美术设计，因为在游戏一开始的选关界面采用了3D建模来形象化地表现本作的终极目标——塞利斯特山。玩家所要挑战的每一个关卡，都分布在这座巨大山峰的各个地方，随着关卡的解锁，玩家也能直观地在选关界面看到自己和此行的最终目标——山顶之间的相对距离。然而只要玩家一进入游戏，看到扑面而来的各种像素点时，便明白之前选关界面只是一个幌子，事实上《塞莱斯特山》和许多独立平台动作游戏一样，是一款不折不扣的像素风平台动作游戏。这种前后画风不统一的方式虽然有些割裂，但却很好地利用了两种画风各自的优点，3D界面固然带来了更加直观的游戏进度显示，但同时也只有像素风格才能完整地将本作的关卡和动作设计表现出来。



◀▼3D化的选关界面和实际游戏时的像素风对比。



© 2018 Matt Makes Games Inc.

以叙事为中心

虽然《塞莱斯特山》的类型是一款平台动作游戏，但制作人 Matt Thorson 却并不认为整个游戏的重中之重就单纯局限在“平台动作”这个玩法类型上。在接受媒体采访时他指出，虽然团队是以游戏玩法为核心搭建的整个游戏框架，同时最初关于剧情上的概念仅仅只是想要做一个“女孩登上一座高山”的游戏，但随着开发进度的不断深入，叙事逐渐成为了游戏的中心，至于玩法反倒是围绕它来进行构建的。而这样做的结果我们也看到了，这种以叙事为中心来构筑玩法的制作方式，反而让本作拥有了一般平台动作游戏不具备的游戏节奏和深度。



▲“以叙事为中心”的原则在最后两章中体现得淋漓尽致。

系统特色

要评论一个平台动作游戏的系统，大多绕不开动作和关卡设计这两个核心，而这也是《塞莱斯特山》做得十分出色的两个方面，下面让我们一起梳理一下这款游戏在系统上的特色之处。

极具观赏力的动作系统

多年以来，平台动作游戏的发展呈现出了鲜明的两个方向，一种偏向动作冒险，玩家不但要面对错综复杂的关卡迷宫，同时还要推动剧情，击败遇到的敌人及其阴谋，“《洛克人》系列”是其中的代表作；另一种则是以《超级肉肉哥》、《末日将至》为代表的单纯通过跳跃、攀爬等动作来进行闯关的类型，这类游戏中的敌人很少甚至没有敌人，阻碍玩家前进的大多是困难重重的陷阱和机关，剧情也被大幅度地弱化。

《塞莱斯特山》的玩法和剧情虽然有一定的拓展和深度，但主要还是以动作解谜为主，因此和前面所述的第二种风格更加类似。这通常也代表着游戏的难度不会太低。实际上也是如此，和一票以动作为主平台动作游戏一样，《塞莱斯特山》在动作设计与打磨上十分严谨，许多跳跃和攀爬的点位都设置得十分极限，甚至连手感也做得略显生硬，玩家在游戏过程中经常会遇到差之毫厘却又失之千里的状况，要打出流畅的操作往往需要投入大量时间进行练习和“背版”，而在难度更高的 B 面甚至 C 面关卡，



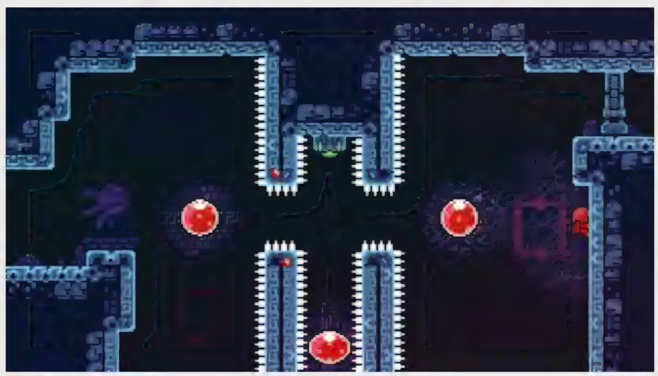


一点必要的运气通常也是过关的必需品。开发者为了应对这一点，特意为那些不那么“核心”的玩家添加了“帮助模式”，若玩家遇到卡关的状况，便可以随时进入“帮助模式”来让游戏的难度降到最低，将体验的重点放在游戏富有深度的剧情以及沿途美轮美奂的风景上。不过个人建议有过平台动作游戏经验的玩家还是老老实实地先使用普通模式进行攻关，虽然玩家需要为此花费大量时间去练习操作，但一旦熟悉或者通关之后，往往能够在一气呵成的操作中得到巨大的成就感和爽快感，这都是“帮助模式”无法为你带来的乐趣。

攀爬和冲刺

攀爬和冲刺是此类游戏常见的要素，《塞莱斯特山》也不例外，但它的创新之处却在于对这两个动作分别做出了一点“限制”，也正是因为这些“限制”的存在，让游戏的难度急剧上升，在此基础上设计的关卡也带给了玩家许多不一样的感受。

《塞莱斯特山》限制了玩家在垂直方向上攀爬的时长，当玩家在垂直的墙壁上静止不动或者上下攀爬一段时间后便会进入脱力状态，此时手柄会开始震动并且角色的颜色也会闪现出红色，如果此时玩家没有及时离开墙壁的话便会从墙上跌落。这样就限制了玩家在对一个关卡进行“攻关”的中途停下来的进行充分思考的时间，从中也可以看出制作者比较鼓励玩家在“攻关”之前就进行充分思考并事先规划行动路线。从另一个方面来看，这种限制的存在让玩家启动后在关卡中可停留的余地被压缩地更小，但从宏观上来看动作更加流畅，观赏性大大提升。



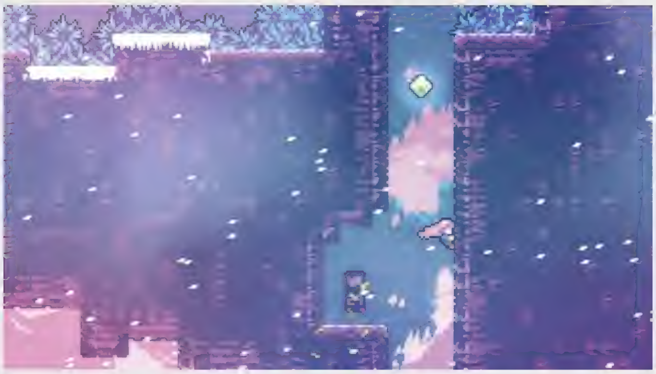
▲在垂直的墙壁上待的时间过长角色的身体便会开始闪烁红色，之后便会从其上滑落。

而对于冲刺动作来说，本作同样限制了玩家单次跳跃时所能使用冲刺动作的次数，在一般情况下，从起跳到落地之前，玩家只能被允许使用一次冲刺动作，直到落地之后才能恢复继续冲刺的能力。在游戏过程中玩家也可以通过角色头发的颜色来进行判断，正常状态下的颜色是红色，而使用过一次冲刺后则会变为银白色，在这个状态下玩家无法使用冲刺能力。这个限制乍看起来有些严苛，毕竟冲刺这个动作能够给予玩家充分的机动性，在一些其他带有冲刺动作的平台动作游戏中，对冲刺动作的限制也有，但大多是通过增添“体力槽”和“环境道具”等必要条件的方式来进行限制，像《塞莱斯特山》这样直接

简单粗暴地限制使用次数的就比较少见了。不过，游戏也并未将玩家单次跳跃可以使用冲刺能力的次数限制死，从前期到后期的关卡中都存在许多能够恢复玩家冲刺能力的道具（到最后两章甚至还可以使用两次冲刺能力），玩家在规划攻关路线时，往往需要将它们考虑在内，以获得更大的移动空间以及容错率。



▲这种菱形的水晶可以让玩家获得一次额外使用冲刺动作的机会。



▲后期合体后玩家的头发颜色会变成粉色，同时获得连续冲刺两次的能力。

惯性跳和冲刺跳

除了基本操作之外，本作还存在一些进阶操作，这些进阶操作并没有在一开始的教程中教给玩家，而是需要玩家随着游戏的进行而自主发现。这些进阶操作虽然对于通关来说并不是必要的，但掌握它们却能在一些特定的关卡中降低玩家行动难度，节省攻关时间。惯性跳和冲刺跳就是这些进阶操作中的两个比较常用的操作。

惯性跳，顾名思义，借助关卡中的移动单元所产生的惯性来帮助角色到达更远、更高的地方。惯性跳在后期移动单元很多的情况下很容易就能在无意中按出来，但要确保每次都能成功触发操作还是需要反复练习，确保在最需要的时刻达到想要的效果。

相比惯性跳，冲刺跳的操作就简单了许多，它不需要像前者那样借助外部环境来完成操作，而是通过同时触发冲刺和跳跃两个基本操作来实现的。掌握了冲刺跳之后玩家就能在平地状态下跳跃到更远的地方，到达正常跳跃无法到达的区域。





在“自由”与“背版”之间徘徊的关卡设计



▲这种巨大且开阔的空间往往连接着许多关卡，玩家可以自由进行选择。

如果要简单明了地描述《塞莱斯特山》的关卡设计，那么或许“在‘自由’与‘背版’之间徘徊”这句话是最恰当的表述。本作的每一个章节，都是由一张巨大的地图构成，虽然玩家在游戏中面对的主要还是一幕幕关卡，但许多关卡的入口和出口并不惟一，玩家可以自由选择行进路线，并且并不需要将一个章节中的所有关卡全部完成后才能过关——除非你要收集齐全部收集品，否则只需选择一条能够到达终点的路线即可顺利完成整个章节。

当然，若玩家将视点缩小，聚焦在构成游戏章节的一幕幕关卡之上时，便能发现宏观上的自由度大部分都被那些由陷阱、机关、道具构成的关卡迷宫所分解为一条相对单一的攻关路线。在攻略关卡时，相比于地图整体，玩家更加注重着眼于当前关卡的行进路线的选择和决定，而单一关卡的行进路线相比整体上来说自由度并不高，往往和“背版”联系在一起。“背版”式的关卡设计在平台动作游戏中广泛存在，这种设计形式虽然牺牲了一定的自由度，但却能让玩家的注意力集中在眼前的关卡之上，一旦成功“背版”，便能打出流畅华丽的操作，同时带来极大的成就感，因此这两种体验各有千秋，本作将它们结合在一起，满足了各种玩家的口味。



草莓和B、C面

虽然对于一般玩家来说，本作的难度有些偏高，但对于玩惯了平台动作游戏的核心玩家，在熟悉了操作之后便很少会出现卡关的情况。因此开发者专门为这些喜欢挑战极限的玩家设计了两个增加难度的要素——草莓和B、C面。草莓作为收集品广泛地存在于大部分关卡中，虽然数量众多，但你可别认为得到它便是一件简单的事情，它们往往被设置在正常关卡中的一些难以到达的区域，和通常的“背版”过关路线背道而驰，为此玩家往往需要额外规划一条专门的路线才能顺利抵达草莓所在的位置。当玩家触碰到草莓后，后者会自动悬浮在玩家的身边，这并不代表玩家就已经得到草莓了，如果此时不慎死亡的话草莓便会自动返回原来的位置，一切从头再来。



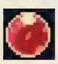
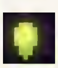
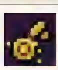
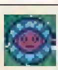
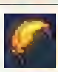
只有当玩家处于一个稳定的水平面后才算真正取得了这枚草莓（就连被污染过的水平面也不行）。因此玩家在规划取得草莓的路线时，经常还得连带着规划一条回到水平面的路线，这在后期大量复杂的关卡中往往很难实现。

不仅如此，如果说草莓的加入让整个游戏的难度曲线陡然拔高，那么B面、乃至C面的解锁则几乎让《塞莱斯特山》变成了另外一款游戏。玩家在A面，也就是游戏主线的每个章节中除了能够收集到草莓之外，还可以在一处十分隐秘的位置发现一盘磁带，得到后便能够解锁该章节的“B面”，在B面下，原本的关卡将全部被替换，难度比起之前飞速提升，之前“背版”的攻关路线将不再适用于B面关卡，草莓依然存在，但得到它的难度比A面更加困难，总之进入这个模式之后你就得时刻做好“送死”的准备了（笑）。



▲地狱难度下的“里世界”。

主要道具简介

道具	作用介绍
	这种菱形的水晶通常位于空中，玩家每获得一枚便能够获得一次额外使用冲刺能力的机会。
	玩家进入这种红色圆球后，便会自动往当前摇杆所指向的方向移动一段距离。在移动的过程中玩家可以随时按下冲刺键脱离圆球。此外，如果玩家在进入圆球之前已经没有冲刺能力的话，在进入圆球后即可额外再获得一次使用冲刺能力的机会。
	作用和圆球类似，但只能将角色往垂直方向弹射。
	弹簧板，可以令触碰到它的所有东西反弹。
	这种类似水银的物质往往出现在两侧墙壁之间，玩家从没有墙壁的那一边进入后便会自动进行直线移动，直到从另一边钻出。如果在水银内部移动的过程中受到墙壁的阻碍，那么角色便会立即死亡。
	这种移动单元和普通按照固定路线移动的单元不同，在其表面可以看到一层蓝色的凸起按钮，当玩家站上去即可按下按钮激活并通过左摇杆操控平台的移动。
	此类触发式移动单元在通常状态下处于静止状态，但一旦在同一幕关卡中的玩家使用冲刺能力时，便会以一个极快的速度移动到轨道另一端，随后再缓慢返回。
	用于控制门的开关，只能使用冲刺能力才能按下开关，打开附近的门。
	这种小型的黄色晶体通常会在某一幕关卡中出现好几个，玩家只要将它们全部收集齐便能解锁一条隐藏道路。值得注意的是，只要收集了其中一枚黄水晶，玩家在将黄水晶全部收集齐之前不能回到地面，否则已经收集完毕的水晶便会消失，因此在完成全部收集之前玩家只能通过攀爬墙壁、踩弹簧的方式来收集其余的黄水晶。
	和上面的黄色水晶作用差不多，但没有那么多苛刻的限制，只需将它们全部激活一遍便能开启对应的机关。
	钥匙，可以用来打开关卡中上锁的门，并且不会随角色的死亡而消失。
	和弹簧类似，无论从哪个方向触碰到它都会瞬间朝相反的方向获取一个冲刺速度。
	触碰之后令Madeline在一段时间内变成一道快速移动的光团，同时获得一个冲刺能力。

关于剧情

《塞莱斯特山》的关卡设计、手感等方面或许在平台动作游戏这个类型中不算是最突出的，但若是综合游戏的其他方面来看，尤其是它的剧情、演出和配乐，令人感到惊讶的就是它在各方面都没有明显的短板，整体上达到了一个十分均衡的状态，完成度很高，或许也正因为如此，才能让有各种各样偏好的玩家共同喜欢这款作品吧。那么，能够和本作“动作”部分这样的“硬实力”分庭抗礼的“软实力”——剧情演出方面，又有哪些值得一提的呢？

剧情与演出

如果说精妙设计的关卡以及流畅的动作是《塞莱斯特山》最大的特色，那么剧情和演出的出色表现令本作的深度得到了再次升华。平心而论，如果将本作的剧情单独提取出来，你便会发现割离了玩法的剧情其实也只是一个普通的关于登山的故事而已，甚至几个配角的隐藏故事也没有太多可取之处，然而优秀的演出的确可以在对剧本的优点放大的同时，掩盖其中的平凡之处。在本作中，即便是角色对话时才出现的小头像和对话框，依然可以被制作组利用起来，在关键时刻对玩家进行“疯狂输出”，甚至就连在对话框中出现的文字，在某些情绪激荡的场景，还会以跳跃和变色的形式来弥补场景未能完全展示出来的表现力。



◀当Madeline和她的分身之间的矛盾激化时，分身的头像突然从小框里跳出来时，作为玩家的我真切地感受到了一丝凉意。

而《塞莱斯特山》另一个做得相当优秀的一点便是将游戏的玩法和剧情演出深度结合，往往在剧情演出最高潮的时刻，恰好也正是玩家玩得最爽快的时候。这种经过了精心设计的机制让整个游戏的节奏从头至尾保持了高度一致，在体验上照顾了大多数类型的玩家，并没有出现只让喜欢平台动作玩家玩爽，而慕剧情而来的玩家却大失所望的情况出现。这种玩法和剧情两相结合的机制，让本作在后半段的游戏过程中一直随海拔高度的提升而不断引领和酝酿着玩家的情绪，最终完美地在峰顶迎来了高潮。





◀第六章A面的BOSS战堪称整部游戏的精华所在，你很难相信在剧情演出的加成下，能将平台动作硬生生地玩成了ARPG的爽快战斗。

对话和选择肢

虽说登上塞莱斯特山注定是一场孤独的旅程，但在登山的过程中，主角Madeline仍然能够遇上一些志同道合的伙伴。这些伙伴中，有一直生活在山中的老人，有心存执念的幽灵，也有和Madeline一样，在现实生活的压力下找不到方向而来登山的旅人Theo。在攀登的过程中，Madeline和他们之间发生的不少忍俊不禁的俏皮对话和小故事让整个旅程轻松不少，尤其是对于在每章紧张刺激攻关中忙得满头大汗的玩家，在章节与关卡之间的间隙与这些伙伴的互动能够带来不少难能可贵的轻松时光。





当然，对话和互动的作用不仅仅在于给玩家一个喘口气的空间，由于本作说到底还是一个平台动作游戏，在大多数游戏时间内玩家的注意力都集中在面前的关卡和角色的操作上，给予剧情演出的空间被压缩到了最小，因此它们对于剧情的推动和展开就起到了至关重要的作用。只有通过Madeline和其他角色之间的对话，我们才能明白她为什么要登山、幽灵坚守破败了旅馆的理由、Theo以及Madeline自身的烦恼等关键信息。除此之外，本作的对话并不是单纯的平铺直叙，而是在许多关键对话中加入了选择肢来丰富对话的内容，虽然这些选择肢并不会影响最终结局，但却扩充了对话的延展性，让玩家了解更多感兴趣的信息。



“山”是什么



上面说了这么多，许多读者还是会问，到底标题里的“山”是什么？而Madeline她们攀登的旅程又有什么意义？的确，把剧情里的“登山”这一行为具现化到游戏中，便是一章章关卡，Madeline她们的登山之旅同时也是坐在屏幕前玩家们的游戏时光。登山的过程不是一帆风顺，甚至是一段难以想象的艰难的旅程，想必这点在本作中在高难度被虐死虐活的玩家应该最有发言权，而在剧情中，Madeline也深受着自己分身带来的困扰。但正如当身为玩家的我们在一段段充满了致命陷阱的迷宫中闪转腾挪，最终见到山顶那一刻所带来的巨大成就感和满足感，Madeline在登山的过程中也逐渐学会了和自我和解，不再犹豫迷茫，最终抵达了旅途的终点。或许对于此时此刻的Madeline和玩家来说，山是什么已经显得不那么重要了，更重要的是在这段旅途中收获了什么。希望每一位游玩本作的玩家都能收获一段令人满意的旅程。



▲这句话是给曾经攀登过山峰的人说的，也是对Madeline说的，同时也是对所有屏幕前的玩家们说的。

结语

从结果上来看，《塞莱斯特山》已经受到了业界和玩家的广泛赞扬，自推出以来便一直占据这美服Eshop销量榜的前列。诚然，这是一款具有一定入门难度的游戏，但它难得却又恰到好处，如果你咬咬牙一路坚持过来，一定会被制作组天马星空的创意折服。这既是一款纯粹的平台动作游戏，却又在一些地方显得不那么纯粹，制作组为其恰到好处地添加了许多平台动作之外的内容，在整体上还显得极为均衡，没有明显的短板，不管你此前对此类游戏有没有兴趣，这款作品都值得一试。



文 昂星团 & 乌冬 美编 咕噜

本文对应游戏版本：1.06

在各位拿到本辑杂志的时候，本作已经发售了一个月有余，相信不少玩家已经熟悉了这个全新的狩猎世界，正在为了制作更好的装备而与历战怪物激斗了吧。这次的研究就为大家奉上游戏后期的各种要素，并把奖杯要素和剩余的怪物攻略补完。当然《MHW》的内容肯定不止于此，相信还有丰富的DLC在前方等着我们，就让我们拭目以待吧。

PS4 XOne

怪物猎人 世界		Capcom	
Monster Hunter World		动作	中文版
2018年1月26日	人数本地1人、在线1～4人	无对应周边	
售价为428港币			

进阶要素

HR解禁

当玩家打完冥灯龙通关后，HR会解禁一个阶段，但最高只能到29级，此时和据点出现提示的NPC对话，便能追加剧情任务“跨越爆鳞之道”，完成之后就能再次解禁HR，之后HR到49的时候会再次卡住，同理要完成NPC给予的剧情任务“此声雷鸣是天罚？亦或是祝福？”才能再次解禁，最后一个解禁任务要到HR100才会出现，完成名为“指引明路的苍蓝星”的任务后HR就能无限制提升了。



HR下限	出现的历战怪物
13	毒妖鸟、土砂龙、泥鱼龙、飞雷龙、蛮颚龙、雌火龙、浮空龙、骨锤龙
30	风漂龙、惨爪龙、火龙、角龙、樱火龙、爆鳞龙、熔岩龙、爆锤龙、苍火龙、黑角龙
50	麒麟、灭尽龙、炎王龙、钢龙、尸套龙

历战怪物

历战怪物顾名思义，就是经历过多场战斗的怪物，它们在数次激战后能存活至今，这也证明了它们极强的实力。通关后，当玩家在进阶地图里探索时，就有概率发现蓝色的历战痕迹，调查之后有低几率发现调查报告，在这之后返回据点，便能在调查资源管理所内发现历战怪物的任务（怪物图标有紫色的描边），不过历战任务都需要HR达到一定等级才能接受。历战怪物的任务根据可接受的HR下限分为三个危险度，具体内容如右表，同时历战任务的内容也与调查的痕迹有关系，比如玩家调查毒妖鸟的历战痕迹出现了调查报告，那么调查任务里出现的必定是HR13（危险度1）一栏内的怪物。另外，处于历战怪物的任务里，每个历战痕迹有几率可以调查两次，但部位破坏时出现的调查报告并不是历战任务，所以要勤摸痕迹。

调查任务详解

上文提过，调查任务由调查怪物的痕迹而出现，之后要到调查资源管理所内登记了才能于任务板处接受。与一般任务不同的是，调查任务必定有几个特别报酬栏，完成任务之后能获得数个额外的奖励，每个任务的额外奖励数量各不相同。奖励内容根据外框的颜色分为铜、银、金、紫四种，其中铜、银、金必定为目标怪物的素材，获得怪物稀有素材的几率依次提升；紫色外框则为历战任务的专属奖励，内容为未鉴定的宝珠或龙脉石。除了额外奖励不同外，还有一些调查任务有特殊条件，这些条件体现在任务的参加条件、失败条件和限制时间上。另外，调查任务都有限制次数，一旦接受任务就会算作一次，同时还会自动存档，所以一定要看好任务的内容和条件再进行选择。

©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED.



装饰品 & 龙脉石

上一期提到过，本作的护石可以直接生产强化，技能也固定，装饰品反成了护石的“接盘侠”，成为了新一代随机要素。本作获得装饰品的途径只有任务奖励和炼金两种，它们的原型为未鉴定的宝珠，未鉴定的宝珠共有谜之宝珠、发光的宝珠、古旧的宝珠和风化的宝珠 4 种，稀有度由低到高，不同稀有度的宝珠能鉴定出来的技能也不同。只增加固定技能的装饰品随机性没那么强，所以一般来说出货都是十几分之一的几率，相比过去几万分之一的毕业护石要简单得太多。

除了装饰品，本作还加入了污秽的龙脉石和闪耀的龙脉石这两种未鉴定道具，它们分别能鉴定出猛者龙脉石和英雄龙脉石，用于让武器突破极限的客制强化当中。这两种龙脉石的名字后面都会有一个后缀，代表它们能对应哪些武器，由于这两种龙脉石的出现几率比宝珠低，所以是本作刷刷刷的重头戏。



装饰品一览

名称	稀有度	对应技能
标本珠【1】	5	昆虫标本达人
采配珠【1】	5	指示随从
地学珠【1】	5	地质学
飞燕珠【2】	5	飞燕
加护珠【1】	5	精灵加护
节食珠【1】	5	满足感
绝路珠【1】	5	死里逃生
耐爆珠【1】	5	爆破异常状态的耐性
耐冰珠【1】	5	冰耐性
耐毒珠【1】	5	毒耐性
耐防珠【1】	5	防御力DOWN耐性
耐火珠【1】	5	火耐性
耐雷珠【1】	5	雷耐性
耐裂珠【1】	5	裂伤耐性
耐龙珠【1】	5	龙耐性
耐麻珠【1】	5	麻痹耐性
耐眠珠【1】	5	睡眠耐性
耐水珠【1】	5	水耐性
耐瘴珠【1】	5	瘴气耐性
逆境珠【1】	5	不屈
炮手珠【1】	5	炮击手
潜伏珠【1】	5	潜伏
威吓珠【1】	5	威吓

名称	稀有度	对应技能
无食珠【1】	5	饥饿耐性
嗅觉珠【1】	5	追踪达人
烟复珠【1】	5	绵花孢子草的知识
沼渡珠【1】	5	适应水场
整备珠【1】	5	整备
植学珠【1】	5	植生学
KO珠【2】	6	KO术
爆师珠【1】	6	炸弹客
冰结珠【1】	6	冰属性攻击强化
持续珠【1】	6	道具使用强化
达人珠【1】	6	看破
毒瓶珠【3】	6	毒瓶追加
毒珠【1】	6	毒属性强化
夺气珠【1】	6	夺取耐力
防风珠【2】	6	风压耐性
防音珠【3】	6	耳塞
防御珠【1】	6	防御
鼓笛珠【1】	6	吹笛名人
滑走珠【2】	6	滑走强化
回避珠【2】	6	回避性能
火炎珠【1】	6	火属性攻击强化
快吃珠【1】	6	快吃
雷光珠【1】	6	雷属性攻击强化

名称	稀有度	对应技能
流水珠【1】	6	水属性攻击强化
耐冲珠【3】	6	减轻胆怯
耐绝珠【1】	6	昏厥耐性
耐属珠【1】	6	属性异常状态耐性
耐震珠【2】	6	耐震
破龙珠【1】	6	龙属性攻击强化
速纳珠【1】	6	收刀术
体力珠【1】	6	体力增强
体术珠【2】	6	体术
跳跃珠【2】	6	回避距离UP
痛击珠【2】	6	弱点特效
投石珠【1】	6	投射器装填数UP
无击珠【2】	6	无属性强化
研磨珠【1】	6	砥石使用高速化
友爱珠【1】	6	广域化
早复珠【1】	6	回复速度
治愈珠【1】	6	体力回复量UP
重击珠【2】	6	破坏王
昂扬珠【2】	7	强化持续
爆瓶珠【3】	7	爆破瓶追加
爆破珠【1】	7	爆破属性强化
痹瓶珠【3】	7	麻痹瓶追加
底力珠【2】	7	火场怪力
刚刃珠【2】	7	刚刃研磨
攻击珠【1】	7	攻击
浑身珠【2】	7	精神抖擞

名称	稀有度	对应技能
龙封珠【3】	7	龙封力强化
麻痹珠【1】	7	麻痹属性强化
眠瓶珠【3】	7	睡眠瓶追加
强壁珠【2】	7	防御强化
强弹珠【3】	7	通常弹·通常箭强化
全开珠【2】	7	力量解放
睡眠珠【1】	7	睡眠属性强化
特射珠【1】	7	特殊射击强化
挑战珠【2】	7	挑战者
铁壁珠【1】	7	防御性能
无伤珠【2】	7	无伤
怨恨珠【2】	7	怨恨
早气珠【2】	7	耐力急速回复
增弹珠【2】	7	炮弹装填数UP
拔刀珠【2】	8	拔刀术【技】
超心珠【2】	8	超会心
短缩珠【2】	8	集中
贯通珠【3】	8	贯通弹·龙之箭强化
匠珠【3】	8	匠
解放珠【3】	8	属性解放/装填扩充
炮术珠【1】	8	炮术
强弓珠【2】	8	解放弓的蓄力阶段
强走珠【2】	8	跑者
茸好珠【1】	8	最爱菇类
散弹珠【3】	8	散弹·刚射强化
心眼珠【2】	8	心眼/弹导强化

注：谜之宝珠鉴定出的装饰品稀有度为 5 ～ 6，但稀有度 6 的概率低；发光的宝珠鉴定出的装饰品稀有度为 5 ～ 6；古旧的宝珠鉴定出的装饰品稀有度为 5 ～ 7，但稀有度 7 的概率低；风化的宝珠鉴定出的装饰品稀有度为 5 ～ 8，但稀有度 8 的概率低。

客制强化

上文提到过，完成历战任务后能获得用于客制强化的龙脉石系列道具，能进一步强化已发展至顶点的武器，或是防御力已达最高的防具。

客制强化武器所用的就是上文提到的猛者龙脉石和英雄龙脉石，它们的稀有度和作用不同，英雄龙脉石用于强化稀有度 8 的武器，而猛者龙脉石则用于强化稀有度 8 以下的所有最终武器。强化武器时，可从攻击力、会心率、防御力、镶嵌槽和回复能力之中选择一项附加到武器上，附加的效果会显示到画面左侧的客制强化栏内，有些武器有多个栏就代表可同时具备多种强化效果。



客制强化防具比武器要简单得多，它使用的是完成历战任务必定奖励的龙脉石碎片、龙脉石和大龙脉石。只要在客制强化界面选择已经升满的防具，消耗特定的素材强化一次，就能在强化装备的选项里继续提升该防具的防御力。龙脉石碎片、龙脉石和大龙脉石的获得途径根据任务条件而定，龙脉石碎片对应 HR13 以上能接受的历战任务，龙脉石对应 HR30 以上才能接受的任务，大龙脉石则对应 HR50 以上才能接受的任务。

特殊装备

特殊装备是本作新加入的道具，灵活运用可以让狩猎事半功倍。特殊装备分为衣装和烟筒两类，需要完成特定 NPC 的任务才会解锁。由于篇幅的限制，这里只列出这些装备的获得条件，具体效果可以在游戏里自行查看。



装备名称	解锁条件
隐身衣装	完成★3剧情任务“险恶的沼泽”与植生研究员对话
疗愈烟筒	完成★4剧情任务“熔山龙捕获作战”
滑空衣装	探索陆珊瑚台地
解除烟筒	完成★4任务“展翅的恶梦”
体力衣装	完成★5剧情任务“深入谷底”
耐雷衣装	完成生态研究所生物学者的一系列捕获任务后，与性急的生物学者对话并完成★5任务“苍白之蹄的旋律”
盗掠衣装	HR10后，完成武器店的★5任务“最强、最恐、最棒夫妻！”
耐水衣装	完成★6剧情任务“惊愕的！毒妖鸟！调查！”后狩猎上位泥鱼龙，完成武器店的交货委托
耐寒衣装	完成★6剧情任务“暴徒变得更粗暴了”后，完成武器店的交货委托
耐热衣装	狩猎上位熔岩龙、爆锤龙及岩贼龙后，完成武器店的★7任务“火与火交会者们”
挑衅衣装	狩猎上位火龙及苍火龙后，完成武器店的★7任务“苍红乱麻”
达人烟筒	完成在研究基地的三期团的团长的一系列任务后，再完成她给予的★7任务“荒野的大大大暴动！”
化合衣装	把10种大型怪物的研究等级提升至最大后，完成武器店的★8任务“刹现的荒天预感”
免疫衣装	把15种大型怪物的研究等级提升至最大后，完成武器店的★8任务“热砂阳炎”
强打衣装	讨伐5种危险度1的历战个体，包括土砂龙或骨锤龙，再完成武器店的★9任务“泥土与骨锤的激烈大战”
回避衣装	讨伐5种危险度2的历战个体，包括苍火龙或樱火龙，然后完成武器店的★9任务“新大陆的空与花”
不动衣装	HR达到50后，讨伐麒麟以外的2种历战古龙，再完成武器店的★9任务“在深渊之底呼唤你”

食材

这次的猫饭食材不仅分种类还分了系列，选择食材时，重复食材种类即可触发食材效果（酒类不算），重复系列则会触发餐点技能，不过只有吃新鲜食材才可以增加角色的体力最大值，每有一个新鲜食材就能让猎人的体力最大值加 10 点和技能发动率，不过猫饭最多增加 50 点体力，也就是说优先选择新鲜食材的“推荐定食”在最高级别的时候会选择 1 个多余的新鲜食材，可以根据当前的新鲜食材做出细微的调整，以便吃出自己想要的效果。下面给出食材的搭配效果与入手方法。

食材种类组合

种类	效果
肉×2	攻击力UP【小】
肉×4	攻击力UP【中】
肉×6	攻击力UP【大】
鱼×2	防御力UP【小】
鱼×4	防御力UP【中】
鱼×6	防御力UP【大】
野菜×2	属性耐性UP【小】
野菜×4	属性耐性UP【中】
野菜×6	属性耐性UP【大】



食材列表

种类	系列	食材名称	入手方法
肉	勇敢	龙腿	最初持有
		龙胸腹肉	最初持有
		飞龙的蛋	完成★4任务“我是森林搬运工”
		龙尾肉	完成古代树森林的热情生物调查员的任务“调查协力：捕获丛林始祖鸟”
		龙头	完成★3任务“雷电奔走的飞雷龙”
		龙腰肉	在龙结晶之地琥珀增殖中的时候，在16区的琥珀凝块入手黄昏之石后（需要完成奇面族任务开放16区捷径）
	忍耐	坚肉	完成★3任务“雷电奔走的飞雷龙”
		棘肉	完成★3任务“雷电奔走的飞雷龙”
		熟成坚肉	完成★2任务“驱除荒野之虫”
		钢肉	完成★6任务“料理长的！心跳加速讨伐委托”
		狂野鸡肉	龙结晶之地入手“龙脉琥珀”
		壶醃生肉	完成★5任务“不入虎穴焉得虎肉”
	热血	草食龙肉	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		背甲龙背脊肉	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		股子肉	完成交货委托：取得回复药·大
		巨大沙朗	完成瘴气之谷的热情生物调查员的任务“调查协力：捕获斯卡班杰拉”
		蛇龙背脊肉	在瘴气之谷的古代化石增殖中的时候，在1区的古代化石入手“魔之化石”
		巨大肉	龙结晶之地12区入手“太古琥珀”
	智慧囊	白肝	最初持有
		烧烤胸肋肉	最初持有
		透心胸腹肉	完成★6任务“料理长的！兴奋期待交货委托”
		火热热心脏	在陆珊瑚台地的真珠贝增殖中的时候，在14区的真珠贝入手“白金珍珠”
		豪快背肉	完成交货委托：爆浆肉汁的抵抗
		肥大鹅肝	陆珊瑚台地入手“正确海产”
	烟火师	带骨火鸡肉	完成大蚁冢荒地的热情生物调查员的任务“调查协力：捕获搬运蚁”
		高级羊肉	完成交货委托：连骨带肉的抵抗
		草食龙的蛋	完成★3任务“我是荒野的搬运工”
		火鸡王肉	完成★4任务“缠绕黑暗的红光”
		岩浆羊肉	完成龙结晶之地的热情生物调查员的任务“调查协力：捕获爆弹甲虫”
		帝王火鸡肉	龙结晶之地入手“深渊海产”
鱼	勇敢	鬃尾鲔鱼	完成★3任务“雷电奔走的飞雷龙”
		蛇鲑鱼	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		勇气鳗鱼	完成古代树森林的孤高鱼类调查员的任务“调查协力：捕获粉色异型鱼”
		刺身鱼	完成大蚁冢荒地的孤高鱼类调查员的任务“调查协力：捕获刺身鱼”
		古代真鲷	完成交货委托：古代鱼的洗礼
		粗野鲫鱼	完成★6任务“料理长的！紧张刺激击退委托”
	忍耐	大螺贝	最初持有
		扇贝片	最初持有
		严选藤壶鲍鱼	陆珊瑚台地入手“严选藤壶鲍鱼”
		藤壶色鲍鱼	陆珊瑚台地入手“藤壶色鲍鱼”
		秘藏藤壶鲍鱼	陆珊瑚台地入手“秘藏藤壶鲍鱼”
		大角蝾螺	瘴气之谷入手“神秘化石”后
	热血	军团沙丁鱼	完成★3任务“雷电奔走的飞雷龙”
		武士鲣鱼	完成★3任务“雷电奔走的飞雷龙”
		咬鱼的下巴	完成交货委托：炖煮碳烤都美味的鱼
		咬鱼的肝	完成自由★2任务“美味的鱼有僚牙”
		将军鲣鱼	完成瘴气之谷的孤高鱼类调查员的任务“调查协力：捕获黄金鱼”
		红莲鲷	在龙结晶之地蓝色宝石增殖中时在8区入手“黄昏石”后
	智慧囊	仰背虾	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		铠甲蟹	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		珊瑚虾	完成交货委托：如宝石般的虾
		要塞蟹	陆珊瑚台地入手“深邃珍珠”后
		女王虾	进阶的陆珊瑚台地入手“洁白珍珠”后
		千年蟹	完成交货委托：活了上千年的螃蟹！？
	烟火师	骨章鱼	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		粉红鱼子酱	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		百合乌贼	完成陆珊瑚台地的热情生物调查员的任务“调查协力：捕获孑孓”
		章鱼祭典	完成陆珊瑚台地的孤高鱼类调查员的任务“调查协力：捕获火药金鱼”
		灵魂鱼子酱	完成★4任务“陆之贝是否梦想深海之梦？”
		大王乌贼	完成龙结晶之地的孤高鱼类调查员的任务“调查协力：捕获白金鱼”
蔬菜	勇敢	主厨芹	完成★3任务“雷电奔走的飞雷龙”
		鬼洋葱	完成★3任务“雷电奔走的飞雷龙”
		大颗仙人掌	大蚁冢荒地入手“大颗仙人掌”
		龙花果	在大蚁冢荒地仙人掌增殖时5区入手“龙花果”

种类	系列	食材名称	入手方法
蔬菜	勇敢	国王仙人掌	大蚁冢荒地入手“国王仙人掌”
		霜降蕃茄	完成交货委托：那鲜红的是西红柿还是熔岩?
	忍耐	坚牢蜀黍	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		坚定马铃薯	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		严选茸菇	古代树森林入手“严选茸菇”
		月夜茸	在古代树森林特产菇增殖时11区入手“月夜茸”
		灵光茸菇	进阶古代树森林入手“灵光茸菇”
		土笋	完成自由任务1★在古代树森林中採集菇类
	热血	土堤南瓜	最初持有
		棍棒葱	最初持有
		亮光花	古代树森林入手“亮光花”
		百阳草	在古代树森林大朵花增殖时17区入手“百阳草”
		黄金花	古代树森林入手“黄金花”
		帝王松灵	完成交货委托：香菇发出的丰富香气
	智慧囊	五香芹菜	完成交货委托：拥有五种面貌的蔬菜
		七彩甜椒	完成交货委托：甜椒七变化!
		瘴气果实	瘴气之谷入手“瘴气果实”
		天堂莓果	在瘴气之谷红皮果实增殖时10区入手“天堂莓果”
		彼岸的果实	进阶瘴气之谷入手“彼岸的果实”后
		百万高丽菜	完成交货委托：胜过百万z景色的蔬菜
	烟火师	怪鸟豆	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		炎热芒果	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		岩石果	大蚁冢荒地入手“岩石果”
		热带凤梨	在大蚁冢荒地硬皮果实增殖时入手“热带凤梨”
		狂野水果	进阶大蚁冢荒地入手“狂野水果”
		绿宝石榴莲	瘴气之谷入手“梦幻化石”
酒	眼力	泥芋酒	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		龙酒	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		鬼竿酒	完成★6任务“捕获：有如飞雷般的那个”
		龙琥珀酒	完成★6任务“捕获：有如飞雷般的那个”
		黄金芋酒	完成★7任务“好戏在惨爪龙之后”
		大吟酿.屠龙	完成古代树森林的热情生物调查员的任务“调查协力：捕获梦幻之鸟”
	运气	猎人啤酒	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		星星白兰地	完成★6任务“暴徒变得更粗暴了”
		达人啤酒	完成交货委托：适合达人的一杯
		火龙威士忌	完成交货委托：注意会喷火的美酒
		星辰啤酒	完成★7任务“荒野的大大大暴动！”
		吐息酒	完成瘴气之谷的孤高鱼类调查员的任务“调查协力：捕获新大陆之主”

随从猫道具

经常与随从猫共斗的玩家必定对猫猫那强大的回复能力感到十分安心，但要知道本作中随从猫不止会使用一种道具，需要在据点的小屋或营地帐篷里更换。除了初期拥有的回复蜜虫外，其他道具需要与各个地区的德特尔族成为朋友才能够获得。每一个道具都有熟练度之分（最高是10），随从猫使用道具的次数越多，熟练度就会逐渐上升，道具的效果会越来越强，冷却时间也会越来越短。下面就来介绍这几个道具的作用，具体的入手方法请见后文。



名称	作用	入手方法
回复蜜虫	回复猎人的体力	初期拥有
止步虫笼	原地摆出装有闪光翅虫的笼子，需要猎人手动使用	与古代树森林的德特尔族成为朋友
守护大盾	拿出大盾挑衅怪物，并有几率防御敌人的攻击	与大蚁冢荒地的德特尔族成为朋友
激励乐器	为猎人吹奏附加攻击力和防御力等效果的笛子	与陆珊瑚台地的德特尔族成为朋友
掠夺刀	攻击时有几率夺取怪物身上的素材道具，熟练度足够可使用飞镖攻击	与瘴气之谷的德特尔族成为朋友
奇面族壶爆弹	随从会丢爆弹攻击怪物，熟练度足够可使用火炎车	与龙结晶之地的奇面族成为朋友

与地头蛇成为朋友

上一期提到过，猎人可以与每个地区内的德特尔族交朋友，以后来此做任务可以到巢穴找它们帮忙，下面就介绍与这些地头蛇交朋友的方法。

古代树森林：前往最上层17区内，可以找到单独行动的德特尔族，之后用导虫锁定它，跟到最后即可成为好友。

大蚁冢荒地：在地底的15区处（营地附近）能找到德特尔族的巢穴，对话之后开启支线“文化交流：大蚁冢荒地”，要求用捕获网在该地图里捕获3个走散的德特尔族人。这几个德特尔族随机出现在5、7、10、11区，捕获的时候手速一定要快，否则被它逃掉就前功尽弃了，建议使用隐身衣装。捉住3只德特尔族后返回其巢穴，便能与它们成为朋友。

陆珊瑚台地：前往10区，会遇到一群骑着猫蜥龙的德特尔族人，打败它们后追着抵达其巢穴，对话便能开启★4任务“击退眩鸟吧！”，完成之后即可和德特尔族成为朋友。

瘴气之谷：现在身上准备一个生肉，然后前往下层的13区，在风飘龙的遗骸（惨爪龙拖过来的）附近会发现一个德特尔族人，追着它到一个地方后，随从猫会让猎人放置一块生肉并观察情况，照做之后德特尔族人会出来吃肉并表示感谢，之后成为朋友。

龙结晶之地：先和以上地点的地头蛇成为朋友，然后在据点找老练的兽人族学者对话能触发支线“文化交流：奇面族的语言调查”，之后前往各地的奇面族所在处，调查10个奇面族的痕迹（几率出现），然后找委托人接到“文化交流：续·奇面族的语言调查”，前往龙结晶之地的8区营地，出门左转找委托人对话，然后在夜晚潜入前方的营地，虽然理论上需要避开奇面族的视线潜入过去，但其实只要穿上隐身衣装就可以直捣黄龙了。到达奇面族营地最深处的洞窟内即可与奇面族成为朋友。

噗吱猪

据点里有一只可互动的噗吱猪是《怪物猎人》的历代传统，本作也不例外。当玩家找到噗吱猪后，可以选择抚摸、抱起来、更衣和取名，抚摸可以看做是一个考验反应能力的小游戏，当噗吱猪的头顶出现感叹号的时候按〇键停止抚摸，就能增加它的友好度，停止过早或抚摸时间过长都会令噗吱猪反感并逃跑。在每次任务后仅有第一次抚摸能增加友好度，如果长时间不去抚摸，友好度还会下降。当噗吱猪的友好度提升到最大时，抚摸成功后它会高高跳起并出现大红心，之后便可以抱着它在据点的四处寻宝！并且以后任务归来的时候它都会到据点门口迎接猎人，十分可爱。

噗吱猪可寻宝的地点和奖励固定，其中有 4 套小猪服装，抱着它到这些位置的时候，手柄会发出震动，下面列出 4 个服装具体的地点。

服装名称	地点
回忆条纹	初期拥有
见习调查员	1F司令区域一侧的旗子下
青蛙马奇	1F植生研究所，面对大树右前方的雷光虫灯架子下
引人入眠的小白羊	1F生态研究所角落的化石石板附近
国王的新衣	2F工房后门出去直走右转的凉亭处



实用技术

投射器的弹种

玩家在地图中可以找到如石块、飞散核桃、光苔这些能装入投射器的道具，攻击怪物时，它们身上也有几率掉落如可燃石、灭龙石这种投射道具，这些道具的区别究竟是什么呢，下面给各位一一解析。

石块：射击地上可以发出声响，引开怪物的注意。具有打击属性，击中怪物的头部能积累小量的昏厥值。

投射器水流弹（水球罐）：可以快速洗掉土砂龙和泥鱼龙身上的泥，亦可提前结束飞雷龙的全身带电状态。

光苔：用投射器发射到飞行中的怪物可以令其倒地，对火龙、浮空龙这种喜欢飞的怪物有奇效，另外可以驱赶讨厌光的猫蜥龙。

飞散核桃：命中怪物能令其胆怯。同时还能解除一部份怪物的特殊状态，比如中止炎王龙的核爆。

爆裂结晶：性能同飞散核桃，是飞散核桃在龙结晶之地的代替品。

投射器松明弹（种火石）：松明弹击中地上能生成有持续伤害的火，让怕火的小怪物不敢靠近，但射到水上会马上熄灭。在瘴气之谷，火能够驱散周围的瘴气。在狩猎熔岩龙时还可以用松明弹令它的肉质保持软化。

投射器贯通弹（尖锐石）：地图中的铁蛍被踢时会掉落一颗尖锐石。尖锐石的贯通弹具有多段攻击，从怪物的头贯通到尾巴可以造成不俗的伤害。

投射器灭龙弹（灭龙石）：拥有龙属性伤害，可以发动龙封力，封印古龙的部份技能，例如炎王龙围著身的火炎，尸套龙的瘴气领域等。

投射器黏著弹（黏著弹）：著弹后会粘著怪物的部位，此时攻击该部位会发生打击属性的冲击波，具有很高的昏厥值，能轻易令怪物昏厥。

投射器爆发弹（可燃石）：地图上的爆弹甲虫被踢时会掉落一粒可燃石。可燃石命中后会发生爆炸，造成固定伤害。

快速摸索历战痕迹的方法

到了游戏后期，历战任务必定是人人追求的东西，但它们只能通过摸索历战痕迹几率出现，而历战痕迹出现的几率不仅低，而且还很难寻找。目前最快捷的方法就是蹭别人的历战任务刷，可毕竟先有痕迹才有任务，下面就给大家分享一下快速摸索历战痕迹的方法，当然摸索的时候别忘了吃餐点技能“研究者”哦。

危险度1：在古代树森林8区的营地，出门往右边的斜坡走下去，就有几率看到2个蛮颚龙的历战痕迹，摸完即可返回据点重来。

危险度2：前往大蚁塚荒地15区的营地，然后前往平时打角龙的位置，有几率出现历战角龙的痕迹，然后前往洞窟深处，也就是角龙睡觉的地方，有几率出现黑角龙的痕迹，调查完毕即可返回据点重来。

危险度3：前往龙结晶之地的8区营地，出门贴着右边走直接上山，可以到达钢龙睡觉的地方，这里必定出现钢龙的历战痕迹；16区营地出门右转跳下去，直走到下一个洞窟的途中有几率发现历战炎王龙的体毛，找完即可返回据点重来。

地图细节

●选择任务时，任务地图有几率出现素材增值的情况，此时可以采集到以往无法得到的素材。

●有些采集点会闪闪发亮，这个时候更容易获得稀有素材。

●古代树森林顶层的火龙巢穴处，里侧的树木能利用怪物的攻击或爆弹炸开，形成土石流把于地面的大型怪物冲落悬崖，之后猎人可以跳下去继续追击。

●陆珊瑚台最顶层的地形可以穿滑空衣装利用 12 区营地附近的上升气流直接抵达，追着回巢睡觉的风飘龙或麒麟时，不妨先回营地换上衣装再上去，这样比用楔虫荡上去要舒服得多。

●瘴气之谷最底层的水都是酸液，站在里面会减少猎人的体力，如有特殊情况可以在里面放一个疗愈烟筒，这样就能强行抵消酸液带来的扣血效果。

●斯卡班杰拉是一种深色的小蜘蛛，它们经常在瘴气之谷的骨塚边出现。

●爆弹甲虫就在龙结晶之地 1 区营地出门右转的空地上，某个协助调查需要捕获它。

●火药金鱼和白金金鱼都能在龙结晶之地的 8 区营地钓到，不过它们位于水池的左侧。钓白金金鱼的时候可以不用特殊钓饵，但切忌用左摇杆引诱，它会被吓跑的。

●与龙结晶之地的奇面族成为朋友后，就可以利用它们的捷径在地图内穿梭，行动起来更加方便。

●龙结晶之地有两种支援种族，但无法同时支援猎人的行动。

进阶怪物打法要点

麒麟



麒麟的各种落雷攻击对近战武器的威胁非常大，而且怒了后除了头部以外的肉质都会硬化，导致攻击弹刀，最好选用远程武器来打。比较推荐的是用轻弩的斩裂弹，注意好落雷的位置不断射击即可，把麒麟打倒地后设置了起爆龙弹再打，如果轻弩还能打睡眠弹的话，还可以将麒麟眠了后用炸弹炸一波。要用近战武器的话，最好用有不会弹刀的招式的武器，如大锤的蓄力攻击以及铳枪的炮击。



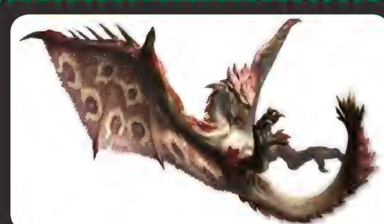
岩贼龙



岩贼龙的行动缓慢，而且经常会在战斗中进食，供猎人攻击的机会很多，而且它吃了岩石后下巴会鼓起来，使肉质软化，攻击这里可以造成大伤害，而且很容易打出硬直，因此不妨让它多多进食，并集中攻击下巴，以加快狩猎效率。注意岩贼龙的部分招式会使猎人陷入爆破异常状态，得翻滚 3 次解除，否则过一段时间会爆炸。



樱火龙



樱火龙的招式相比雌火龙有一定变化，撕咬变成 2 次，躲了第一次后也不能大意；怒了

后突进会连续进行 3 次，追击时要小心；倒挂增加了斜方向型，横向的判定有所增加。除了招式外，樱火龙的肉质也有一些变化，背部和尾巴根部的肉质非常硬，要避免打到这些地方弹刀，特别是断尾时，要砍尾巴尖端的部分。攻略方法和雌火龙一样，在其撕咬和喷火球后都可上前蹭上几刀，如果它使用倒挂升空，可以用投射器闪光弹闪下来制造攻击机会。



爆鳞龙



爆鳞龙最棘手的就是身上会爆炸的鳞片，而且它大部分的招式都会把鳞片洒在身体周围，近战武器很难接近，最好用远程武器来打。它的动作非常慢，等它出完招有充足的输出时间，威胁最大的一招空对地轰炸就用投射器闪光弹闪下来即可。攻击部位方面优先选择头部和翅膀，这两个地方对于远程武器来说都是弱点，而且面积非常大，基本很难射偏。



熔岩龙



熔岩龙弱水属性，不过它身上红色的部位一旦离开熔岩不久或受到水属性攻击就会冷却，导致肉质硬化使近战武器弹刀，因此建议使用远程武器来狩猎，如水属性的弓或可以使用水冷弹的弩炮，而近战武器则要趁它红色部位未硬化时抓紧时间攻击。远程武器需要注意它的火球攻击，特别是有蓄力动作的大火球，在落地后还会爆炸，攻击范围和威力都相当大，看到它抬头蓄力时就要做好回避的准备了。



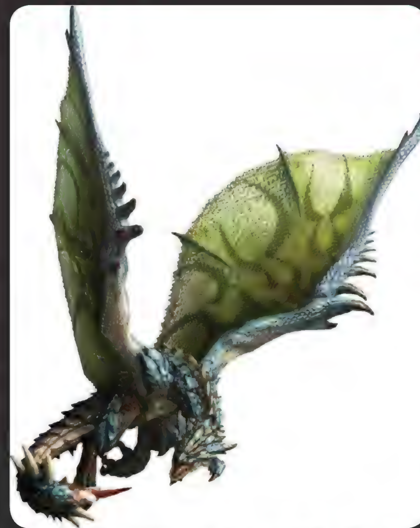
爆锤龙



龙结晶之地的兽龙种怪物，代表招式是用坚硬的下巴使出的下砸攻击以及将身体卷成车轮状进行的翻滚攻击，下巴攻击分为轻和重两种，轻的一般会连砸多下，不过判定都在头部周围，可以绕到它侧面发动攻击，重的一般只有一下，准备动作是它高高抬起下巴，这招其前半个身子都有判定，而且身体周围还有震动效果，最好远离避开后再反击。翻滚攻击一般在和其有一定的距离时才会出，这招全身都有攻击判定，而且翻滚的轨迹多变，还是收起武器专心回避为佳，或是多和它保持近身作战，另外它疲劳时进行翻滚攻击会翻倒在地，是很好的攻击机会，还可趁机采集它背部的素材。虽然爆锤龙的弱点在头部，不过近战武器经常会打到坚硬的下巴导致弹刀，还是打次级弱点的腹部比较安全，但在其腹部时要小心瓦斯攻击，看到它腹部漏出气体时得马上远离，瓦斯有火焰和睡眠两种，中了睡眠瓦斯的话可以用元气饮料来解除。另外还要注意的是爆锤龙的不少招式都会洒出火药岩，火药岩经过一定时间就会爆炸，走位时要小心。



苍火龙



对付苍火龙和雄火龙的方法差不多，地上时可以趁其突进和喷火后攻击，如果升空就用投射器闪光弹闪下来制造攻击机会。苍火龙相比雄火龙更喜欢在空中盘旋，所以狩猎它时一定要带上投射器闪光弹，让它有翅膀也飞不起来。攻击的部位优先选择头部，打不到头的时候再攻击次级弱点的尾巴或脚部。



黑角龙



黑角龙和角龙一样，也擅长钻地，然后从地下对猎人发动攻击，当它钻地时可以使用投射器音爆弹将其从地里炸出来，这样它会被拘束一定的时间，可趁这时输出。除了钻地攻击外，黑角龙的突进攻击也很犀利，并且相比角龙增加了一招蓄力突进，准备动作是一边刨土一边瞄准目标，不仅威力很高，中了的话还会眩晕，就算不死也有可能被后续攻击导致猫车，因此有盾的武器最好选择格挡，没盾的武器则收刀回避，当然也可趁它准备动作时用投射器闪光弹打断这招。



灭尽龙



灭尽龙身上的棘会在战斗中不断掉落，掉落后的部位会长出新的白色棘，白棘的部位肉质柔软，要多瞄准这里来打，但如果放任白棘不管，一定时间后棘会变成黑色，这时该部位的肉质硬化，导致攻击弹刀。近战武器一般集中攻击前爪和尾部有棘的部位，而同样长棘的翅膀则可以交给远程武器。灭尽龙招式里最有威胁的就是空中冲刺（官方名称：破棘灭尽旋·天），一般在全身的棘都变成黑色后使出，这招无论范围还是威力都非常大，看到它直立咆哮的话要就得准备回避或防御了。



炎王龙



炎王龙被一层炎铠包围，猎人一旦靠近体力就会慢慢减少，对付炎铠，可以集中攻击头部打出倒地硬直、让炎王龙中毒、使用有龙封力的武器造成一定伤害，不过这些都只能暂时解除炎铠，要完全令炎铠消失还是得尽快破坏炎王龙的角。除了炎铠外，炎王龙的爆破异常状态也非常厉害，并且本作中它多了带许多粉尘的招式，猎人一旦中了粉尘再受到其他攻击会受到巨大的伤害，看到自己中了粉尘的话要尽快翻滚解除。炎王龙的弱点在头部，不过其针对正前方的招式很多，近战武器还是打后脚或腹部比较安全，等其倒地再打头。作为炎王龙代表招式的是核爆，威力和范围都非常大，这招一般在其发怒结束后使出，因此其怒了一段时间就要留个心眼，看它跳起来就用投射器闪光弹打断它，又或是远离躲避。



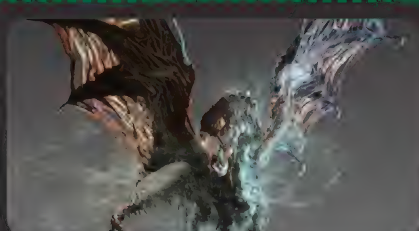
钢龙



和炎王龙类似，钢龙也有一种特殊的古龙气场——风铠，猎人一旦接近就会受到风压影响，对付风铠的方法也一样，集中攻击头部打出倒地硬直、让钢龙中毒、使用有龙封力的武器造成一定伤害，而要完全令风铠消失就得破坏钢龙的角。钢龙很喜欢在空中盘旋，对付这类怪物最好的方法就是投射器闪光弹，它一旦升空就闪下来，然后趁它倒地时用高伤害连段或者大招伺候，当然是身上带的 3 个投射器闪光弹是不够，还得带上光虫调和，13 个闪光弹下去不死也残了。



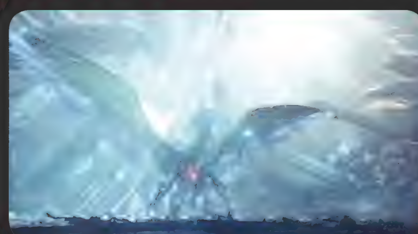
尸套龙



和尸套龙战斗最麻烦的就是它的瘴气，在瘴气里待久了或者被它的带瘴气的招式打中会陷入瘴气侵蚀状态，导致 HP 上限减少，最好装备瘴气耐性技能来免疫这个状态，如果没有的话一定要带上打消果实来解除，又或是带上免疫衣装或解除烟筒。对付瘴气，可以使用投射器松明弹在地上造火堆，能一定程度驱散场地上的瘴气，如果有龙封力的武器对其造成伤害也能一定程度上缓和它身上的瘴气。近战武器一般保持在它腹部进行输出，这样只要注意它直立起来使用的瘴气垂直喷射即可，远程武器保持在它的左边，这样它使用瘴气扫射时也有足够的时间回避。



冥灯龙



冥灯龙的招式威力和范围都非常大，不过速度很慢，看准它出招的准备动作有足够的时间回避。近战武器优先打前爪，将其打倒地后再打头部或胸部，但在其身下时得注意它的下压攻击，而且发怒后这招还会追加爆炸效果，范围有所增加，另外如果它直立起来用激光扫射的话，可以趁机砍尾巴，争取断尾。远程武器主要打头部弱点，注意好激光和突进就没太大的危险。和冥灯龙的战斗分为两个部分，前半部分可以利用一下场地顶上突出的结晶石柱，用投射器或远程武器打下来砸中冥灯龙可造成不小的伤害。当冥灯龙体力降到一定程度会强制移动到后半战的区域，后半战它增加了空中的攻击，可以捡它掉落的投射器弹药，用投射器将它从空中打下来。另外冥灯龙怒了后它走过的地方会留下炎热地形，踩到会陷入火焰属性异常状态，如果有耐热衣装的话推荐带上，能省心不少。



推荐配装

这里推荐一些游戏后期的配装，注意有些配装并没有给出护石，玩家可根据自己拥有的护石进行配置，另外下文中的防御力都是初始防御力。

大剑

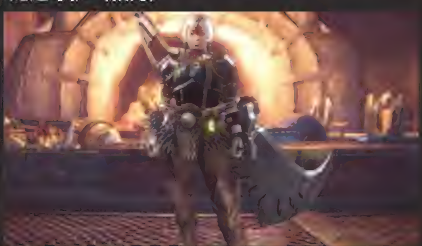


泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	龙王的独眼α	③--
身体	大马士革铠甲β	①①①
腕	爆鳞龙腕甲α	无
腰	爆鳞龙腰甲β	③--
脚	爆鳞龙护腿α	①--
护石	集中护石Ⅰ	无

防御	火	水	雷	冰	龙
305	13	1	-12	-6	-6

发动技能：耳塞 Lv3、拔刀术【技】Lv3、弱点特效 Lv2、集中 Lv3、炸弹客 Lv2、爆鳞龙之守护（毅力）



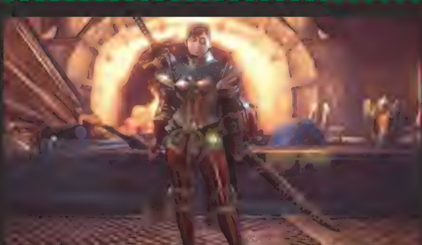
凶豺龙钩爪III（无属性武器）用

部位	装备	镶嵌槽
武器	凶豺龙钩爪III	超心珠【2】×2
头	爆鳞龙头盔β	超心珠【2】×1、速纳珠【1】×1
身体	大马士革铠甲β	速纳珠【1】×2、攻击珠【1】×1
腕	爆鳞龙腕甲α	无
腰	爆鳞龙腰甲β	拔刀珠【2】×1
脚	泥鱼龙护腿β	无击珠【2】×1
护石	匠之护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
279	12	3	-15	-6	-6

发动技能：耳塞 Lv5、集中 Lv3、拔刀术【技】Lv3、纳刀术 Lv3、匠 Lv3、超会心 Lv3、无属性强化 Lv1、攻击 Lv1、爆鳞龙之守护（毅力）

太刀



泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	龙王的独眼α	③--
身体	钢龙恐惧β	②--
腕	帝王腕甲β	③--
腰	惨爪龙腰甲β	②--
脚	帝王护腿β	①--
匠之护石III	无	无

防御	火	水	雷	冰	龙
316	8	-2	-3	-5	0

发动技能：匠 Lv5、看破 Lv2、弱点特效 Lv3、力量解放 Lv2



天上天下无双刀（无属性武器）用

部位	装备	镶嵌槽
武器	天上天下无双刀	无击珠【2】×1
头	战纹头盔α	攻击珠【1】×1
身体	钢龙恐惧β	超心珠【2】×1
腕	帝王腕甲α	攻击珠【1】×1
腰	战纹腰甲β	超心珠【2】×1
脚	战纹护腿β	痛击珠【2】×1
护石	匠之护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
320	6	2	-11	4	-10

发动技能：攻击 Lv5、匠 Lv5、弱点特效 Lv3、精神抖擞 Lv3、超会心 Lv2、无属性强化 Lv1、灭尽龙之饥饿（加速再生）

单手剑



泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	战纹头盔β	①①-
身体	火龙铠甲β	①--
腕	帝王腕甲β	③--
腰	惨爪龙腰甲β	②--
脚	战纹护腿β	②--
护石	超心护石Ⅰ	无

发动技能：精神抖擞 Lv3、弱点特效 Lv3、看破 Lv2、超会心 Lv1



土砂龙棍棒III（无属性武器）用

部位	装备	镶嵌槽
武器	土砂龙棍棒III	痛击珠【2】×1
头	火龙头盔β	研磨珠【1】×1
身体	杜宾铠甲β	无击珠【2】×1
腕	帝王腕甲α	研磨珠【1】×1
腰	战纹腰甲β	超心珠【2】×1
脚	钢龙踏实β	攻击珠【1】×1
护石	超心护石	无

防御	火	水	雷	冰	龙
306	5	1	-5	2	-5

发动技能：攻击 Lv7、弱点特效 Lv3、超会心 Lv2、回避距离 UPLv2、砥石使用高速化 Lv2、无属性强化 Lv1

双剑



泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	麒麟角β	①--
身体	钢龙恐惧α	无
腕	惨爪龙腕甲α	无
腰	战纹腰甲α	无
脚	死神脚跟β	①①-
护石	达人护石III	看破（Lv3）

防御	火	水	雷	冰	龙
308	3	5	-6	3	-7

发动技能：匠 Lv4、看破 Lv4、攻击 Lv2、集中 Lv1、跑者 Lv2、耐力急速回复 Lv1、体术 Lv1



属性武器用

部位	装备	镶嵌槽
头	火龙魂头盔β	①①-
身体	火龙铠甲β	①--
腕	异种大型钢爪α	①--
腰	角龙腰甲β	②--
脚	帝王护腿β	①--
护石	全开护石II	无

防御	火	水	雷	冰	龙
300	9	0	3	-6	-8

发动技能：超会心 Lv2、弱点特效 Lv2、跑者 Lv2、力量解放 Lv3、减轻胆怯 Lv1、火龙奥秘（会心攻击【属性】）

大锤



泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	龙王的独眼α	③--
身体	杜宾铠甲β	③--
腕	帝王腕甲β	③--
腰	战纹腰甲β	②--
脚	杜宾护腿β	①--
护石	KO护石III	无

发动技能：攻击 Lv6、弱点特效 Lv3、KO 术 Lv3



无属性武器用

部位	装备	镶嵌槽
头	爆鳞龙头盔β	防音珠【3】×1、攻击珠【1】×1
身体	杜宾铠甲β	痛击珠【2】×1
腕	帝王腕甲α	研磨珠【1】×1
腰	爆鳞龙腰甲β	超心珠【2】×1
脚	死神脚跟β	研磨珠【1】×2
护石	匠之护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
303	10	1	-10	-5	-3

发动技能：耳塞 Lv5、匠 Lv5、攻击 Lv4、弱点特效 Lv3、砥石使用高速化 Lv3、超会心 Lv1、无属性强化 Lv1

狩猎笛



泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	龙王的独眼α	③--
身体	杜宾铠甲β	③--
腕	帝王腕甲β	③--
腰	骨制腰甲β	①--
脚	杜宾护腿β	①--
护石	KO护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
290	1	-3	1	-5	11

发动技能：攻击 Lv4、弱点特效 Lv3、KO 术 Lv3、吹笛名人 Lv1



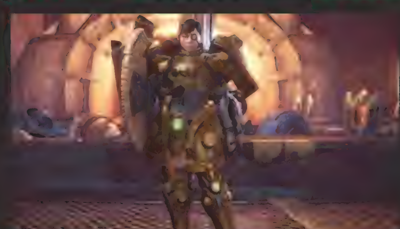
辅助和火力并重

部位	装备	镶嵌槽
头	战纹头盔β	夺气珠【1】×2
身体	火龙铠甲β	鼓笛珠【1】
腕	帝王腕甲β	超心珠【2】
腰	战纹腰甲β	浑身珠【2】
脚	杜宾护腿β	夺气珠【1】
护石	KO护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
310	6	0	-8	-1	-4

发动技能：精神抖擞 Lv3、弱点特效 Lv3、吹笛名人 Lv1、攻击 Lv4、KO 术 Lv3、夺取耐力 Lv3、超会心 Lv1

长枪

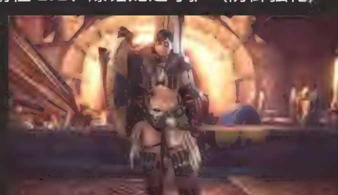


泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	龙王的独眼α	③--
身体	爆锤龙铠甲α	①--
腕	异种大型钢爪α	①--
腰	爆锤龙腰甲α	①①-
脚	爆锤龙护腿α	①--
护石	铁壁护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
322	9	-7	5	-4	-10

发动技能：防御性能 Lv5、破坏王 Lv3、弱点特效 Lv2、超会心 Lv1、减轻胆怯 Lv1、雷耐性 Lv1、爆锤龙之守护（防御强化）



无属性武器用

部位	装备	镶嵌槽
头	龙王的独眼α	超心珠【2】×1
身体	杜宾铠甲β	超心珠【2】×1
腕	帝王腕甲β	超心珠【2】×1
腰	战纹腰甲β	无击珠【2】×1
脚	杜宾护腿β	攻击珠【1】×1
护石	铁壁护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
318	0	-2	-4	-4	6

发动技能：攻击 Lv7、超会心 Lv3、弱点特效 Lv3、防御性能 Lv3、无属性强化 Lv1

铳枪



防御泛用型

部位	装备	镶嵌槽
头	任意	—
身体	爆锤龙铠甲α	①--
腕	爆锤龙腕甲β	②--
腰	矿石腰甲β	①--
脚	爆锤龙护腿α	①--
护石	炮术护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
230	12	-10	1	-3	-6

发动技能：防御性能 Lv3、炮术 Lv3、破坏王 Lv2、炮弹装填数 UPLv1、爆锤龙之守护（防御强化）



回避泛用型

部位	装备	镶嵌槽
头	任意	—
身体	钢龙恐惧β	②--
腕	钢龙刚强α	无
腰	矿石腰甲β	①--
脚	钢龙踏实α	无
护石	炮术护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
236	0	5	-11	16	-6

发动技能：匠 Lv4、炮术 Lv3、回避性能 Lv2、回避距离 UPLv2、炮弹装填数 UPLv1、钢龙的飞翔（风压完全无效）

斩击斧



泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	知性眼镜α	①--
身体	钢龙恐惧α	无
腕	钢龙刚强α	无
腰	火龙心腰甲β	①--
脚	钢龙踏实α	无
护石	达人护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
300	5	8	-10	14	-8

发动技能：匠 Lv5、看破 Lv5、集中 Lv1、回避性能 Lv2、回避距离 UPLv2、钢龙的飞翔（风压完全无效）



无属性武器用

部位	装备	镶嵌槽
武器	1洞无属性斩击斧	攻击珠【1】×1
头	爆鳞龙头盔β	防音珠【3】×1、攻击珠【1】×1
身体	钢龙恐惧β	痛击珠【2】×1
腕	帝王腕甲α	攻击珠【1】×1
腰	爆鳞龙腰甲β	超心珠【2】×1
脚	钢龙踏实β	无击珠【2】×1
护石	匠之护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
309	9	3	-13	1	-7

发动技能：攻击 Lv3、弱点特效 Lv3、超会心 Lv1、无属性强化 Lv1、匠 Lv5、耳塞 Lv5、回避距离 UPLv2

充能斧



防御泛用型

部位	装备	镶嵌槽
头	龙王的独眼α	③--
身体	大马士革铠甲β	①①①
腕	大马士革腕甲α	无
腰	骨锤龙腰甲α	无
脚	蛮颚龙护腿α	无
护石	装填护石	无

防御	火	水	雷	冰	龙
281	11	-5	-1	-2	-2

发动技能：弱点特效 Lv2、集中 Lv2、炮术 Lv2、防御性能 Lv2、匠 Lv1、砥石使用高速化 Lv1、炮弹装填数 UP Lv1



暴君铜盾（无属性武器）用

部位	装备	镶嵌槽
头	爆鳞龙头盔β	防音珠【3】×1、铁壁珠【1】×1
身体	火龙铠甲β	炮术珠【1】×1
腕	帝王腕甲β	无击珠【2】×1
腰	爆鳞龙腰甲β	增弹珠【2】×1
脚	死神脚跟β	炮术珠【1】×2
护石	匠之护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
297	15	2	-11	-3	-10

发动技能：耳塞 Lv5、匠 Lv5、弱点特效 Lv3、炮术 Lv3、防御性能 Lv1、无属性强化 Lv1、炮弹装填数 UP Lv1

操虫棍



泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	龙王的独眼α	③--
身体	异种大型皮α	①--
腕	异种大型钢爪α	①--
腰	战纹腰甲β	②--
脚	异种大型靴α	①--
护石	攻击护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
350	-8	7	3	7	-15

发动技能：攻击 Lv5、强化持续 Lv3、弱点特效 Lv2、减轻胆怯 Lv2、属性异常状态的耐性 Lv1、耐力急速回复 Lv1、超会心 Lv1、冥灯龙的神秘（利刃 / 弹丸节约）



乘骑用

部位	装备	镶嵌槽
头	龙王的独眼α	超心珠【2】
身体	异种大型皮β	研磨珠【1】×2
腕	钢龙刚强β	飞燕珠【2】
腰	帝王腰甲α	无
脚	死神脚跟β	达人珠【1】×2
护石	骑手护石	无

防御	火	水	雷	冰	龙
332	3	3	-2	6	-9

发动技能：弱点特效 Lv3、强化持续 Lv2、回避性能 Lv2、爆破属性强化 Lv2、匠 Lv2、骑乘名人 Lv1、超会心 Lv1、砥石使用高速化 Lv2、飞燕 Lv1、看破 Lv2、跳跃铁人 Lv1

轻弩枪



泛用

部位	装备	镶嵌槽
头	战纹头盔α	①--
身体	帝王铠甲α	无
腕	战纹腕甲α	无
腰	战纹腰甲α	无
脚	战纹护腿α	①--
护石	痛击护石II	无

防御	火	水	雷	冰	龙
320	7	1	-11	1	-11

发动技能：攻击 Lv4、弱点特效 Lv2、特殊射击强化 Lv2、精神抖擞 Lv3、挑战者 Lv3、力量解放 Lv1、灭尽龙之饥饿（加速再生）



通常弹速射用

部位	装备	镶嵌槽
武器	业【羯磨】	攻击珠【1】
头	龙王的独眼α	心眼珠【2】
身体	杜宾铠甲β	超心珠【2】
腕	帝王腕甲β	强弹珠【3】
腰	战纹腰甲β	痛击珠【2】
脚	战纹护腿α	攻击珠【1】
护石	觉醒护石II	无

防御	火	水	雷	冰	龙
322	3	-1	-6	-2	-1

发动技能：攻击 Lv6、弱点特效 Lv3、属性解放 / 装填扩充 Lv2、通常弹・通常箭强化 Lv1、心眼 / 弹导强化 Lv1、超会心 Lv1、挑战者 Lv1、精神抖擞 Lv1

重弩枪



通常弹用		
部位	装备	镶嵌槽
头	战纹头盔α	攻击珠【1】×1
胴	杜宾铠甲β	超心珠【2】×1
腕	异种大型钢爪α	攻击珠【1】×1
腰	战纹腰甲β	痛击珠【2】×1
脚	暴君角龙β	无击珠【2】×1
护石	痛击护石 II	无

防御	火	水	雷	冰	龙
316	-1	1	-5	-1	-4

发动技能：攻击 Lv7、弱点特效 Lv3、超会心 Lv3、精神抖擞 Lv2、减轻胆怯 Lv1、通常弹・通常箭强化 Lv1、无属性强化 Lv1

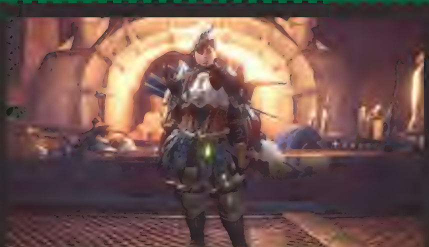


贯通弹用		
部位	装备	镶嵌槽
头	战纹头盔α	达人珠【1】×1
身体	杜宾铠甲β	心眼珠【2】×1
腕	战纹腕甲α	无
腰	火龙魂腰甲α	无
脚	战纹护腿α	达人珠【1】×1
护石	挑战の护石 II	无

防御	火	水	雷	冰	龙
308	4	5	-8	-1	-9

发动技能：攻击 Lv5、看破 Lv2、挑战者 Lv5、精神抖擞 Lv3、贯通弹・龙之箭强化 Lv1、风压耐性 Lv2、心眼 / 弹道强化 Lv1、灭尽龙之饥饿（加速再生）

弓



回避弓用		
部位	装备	镶嵌槽
头	飞雷龙头盔α	无
身体	火龙铠甲β	①--
腕	帝王腕甲β	超心珠【2】
腰	火龙魂腰甲β	散弹珠【3】
脚	暴君角龙护腿β	强弓珠【2】
护石	体术护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
274	11	-6	4	-9	-4

发动技能：体术 Lv5、弱点特效 Lv3、风压耐性 Lv2、超会心 Lv1、通常弹・通常箭强化 Lv1、解放弓的蓄力阶段、散弹・刚射强化、火龙奥秘（会心攻击【属性】）



拔刀弓（龙之箭）用		
部位	装备	镶嵌槽
武器	角王弓疾风	攻击珠【1】×2
头	龙王的独眼α	超心珠【2】
身体	帝王铠甲β	攻击珠【1】×2
腕	爆鳞龙腕甲β	无击珠【2】
腰	火龙魂腰甲α	无
脚	爆鳞龙护腿α	速纳珠【1】
护石	攻击护石III	无

防御	火	水	雷	冰	龙
306	12	1	-5	-10	-7

发动技能：攻击 Lv7、拔刀术【技】Lv3、特殊射击强化 Lv2、弱点特效 Lv2、风压耐性 Lv2、炸弹客 Lv2、贯通弹・龙之箭强化 Lv1、无属性强化 Lv1、超会心 Lv1、纳刀术 Lv1



游技术 NOW PLAYING 怪物猎人 世界

奖杯列表

奖杯总数	50	铜杯	16	银杯	9	金杯	1	白金	1

种类	名称	获得条件
白金	新大陆的霸者	获得所有其他奖杯
铜杯	掀开猎人生活的序幕	解锁★2任务
铜杯	调查的进展	解锁★3任务
铜杯	据点的守护者	解锁★4任务
铜杯	迈向更深处	解锁★5任务
铜杯	安详地沉眠	成功诱导熔山龙
铜杯	大地的恩惠与美丽的女王	解锁★7任务
铜杯	激斗的胜利者	解锁★8任务
银杯	指引明路的苍蓝星	成功讨伐冥灯龙
铜杯	猎人生活停也停不下来!	完成50次自由任务
铜杯	探究之心	首次完成调查任务
铜杯	调查团的中枢	完成50次调查任务
铜杯	小试身手!	初次完成斗技大会任务
铜杯	挑战巅峰	完成50次斗技大会任务
铜杯	新大陆的开拓者	设置5处营地
铜杯	猎人生活停也停不下来!	躲在草丛里躲开凶豺龙
铜杯	第一次钓鱼	首次钓鱼成功
铜杯	漂亮地烤好了!	首次烤出全熟肉
铜杯	倒下的巨大身躯	首次骑乘成功
银杯	遇到活化石	钓起叫“化石汤釜”的鱼
银杯	轻飘飘的拥抱感	捕捉食草龙或背甲龙背上的“白色柔毛秧鸡”
银杯	硬梆梆的触感	捕捉菌猪背上的“粗毛秧鸡”
银杯	虹色光芒	捕捉到“虹色独角仙”
铜杯	调查团的勤务	累积10万点调查点数
铜杯	中产阶级猎人	持有金钱达到100万
铜杯	铁壁猎人	获得5种稀有度8的防具
铜杯	力量就是一切	获得5类稀有度8的武器
铜杯	新生活	搬迁至小屋

种类	名称	获得条件
铜杯	第一次的随从们	首次让随从猫收服随从
铜杯	可靠的伙伴	把任一随从道具的熟练度提升到10
银杯	魔物博士	把所有大型怪物的研究等级都提升到最高
铜杯	历战的魔物	首次狩猎历战个体
银杯	无所畏惧	狩猎50个历战个体
铜杯	迷你皇冠	首次在狩猎记录中获得最小金冠
银杯	迷你皇冠收藏家	在狩猎记录中获得10个最小金冠
金杯	迷你皇冠大师	在狩猎记录中获得几乎所有怪物的最小金冠
铜杯	巨大皇冠	首次在狩猎记录中获得最大金冠
银杯	巨大皇冠收藏家	在狩猎记录中获得10个最大金冠
金杯	巨大皇冠大师	在狩猎记录中获得几乎所有怪物的最大金冠
铜杯	第一次的活捉	首次捕获怪物
银杯	活捉的专家	捕获50只怪物
铜杯	灭龙之人	讨伐50只古龙
铜杯	魔物杀手	狩猎100只大型怪物
银杯	魔物猎人	狩猎500只大型怪物
铜杯	HELP!	首次发出救难信号
铜杯	救援猎人	参加救难信号任务并完成10次
铜杯	和伙伴一起	多人联机完成任务
铜杯	永远和伙伴一起	多人联机完成100次任务
铜杯	扩展的羁绊	收集50张公会名片
铜杯	资深猎人	猎人等级达到100

更新履历

2018年2月15日

■ 1.4 版本

1. 角色等级上限从 110 级提升到 130 级，同时配合补丁更新上架 DLC2“《火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑》追加礼包（中文版名称为《Fire Emblem Shadow Dragon》追加礼包）”（之前已购买季票的玩家可以直接下载，单卖价格为 1400 日元）。

2. 追加新的武器特性“必杀特化”与“对空特化”。

3. 追加新的神殿祝福“力量祝福”、“魔力祝福”、“技巧祝福”、“牵绊祝福”、“速攻祝福”。

4. 在环境设定中对纹章作成的演出效果设定为开启或关闭，同时优化了地图和配置画面的一部分 UI。

5. 《火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑》追加礼包”包含内容为：三位可操控的新角色拿巴尔、密涅瓦、琳达及相关牵绊对话；新武器特殊能力“攻守反转”、“同性克制”、“异性克制”；一部分角色增加专用武器及新武器强化形态；新服装“新娘（希达）”、“新郎（马尔斯）”、“彩裙（琪姬）”、“刀剑将领（琳）”，同时一部分角色也追加进入破甲状态后的特殊造型（马尔斯、希达、琪姬、拿巴尔、密涅瓦、琳达、赛莉卡、琳、安娜），神殿也会追加提高对应附加了新特性的武器掉落机率的祝福。



火焰之纹章无双	3DS NS Koei Tecmo
ファイア・エムブレム無双	动作 中文版
2017 年 9 月 28 日 人数本地 1～2 人	N3DS 专用
售价 NS 版 8424 日元、3DS 版 7346 日元	

DLC 新角色介绍

在“《火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑》追加礼包”中，新增了三位可操作角色——红之剑士拿巴尔、玛凯多尼亚王国的龙骑公主密涅瓦、从父亲那里继承了辉光之书的魔道士琳达。和 DLC1 一样，这三位新增角色同样有各自的专用武器以及纹章中的固有技能，拿巴尔与琳共用一套动作模组，其专用武器是“倭刀”，固有技能为“孤高”，效果是在自身非双人状态时给予敌人的伤害增加。密涅瓦则和卡米拉共用一套动作模组，专用武器为“奥托克莱尔”，固有技能为“艾奥特之盾”，效果是将敌人的克制效果无效化。而琳达作为魔道士，其动作模组倒是和鲁弗莱有很大不同，算是 DLC2 设计的良心之一，其专用武器是辉光之书，固有技能为“才智”，效果是必杀连击的三角互克



非有利时觉醒条也会增加。

除了三位新角色之外，之前在本篇中没有专用武器的希达、琪姬和安娜和分别追加了各自的专用武器“翼枪”、“神龙石”和“安娜的福弓”。

新武器特殊能力简介

1.4 版补丁和 DLC2 又新增了不少新的武器特殊能力，具体如下：

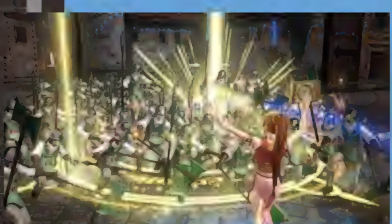
■必杀特化

更容易削减敌人的昏迷槽。

■对空特化

对于浮空状态下的敌人造成的伤害增加。

注：“必杀特化”与“对空特化”为更新补丁追加而非 DLC 内容，因此即使不购买 DLC，游戏中也会随机掉落附加了该能力的武器。



■同性克制

战斗中对同性别的敌方角色伤害增加，不过对异性角色的伤害会减少。

■异性克制

战斗中对异性别的敌方角色伤害增加，不过对同性角色的伤害会减少。

■攻守反转

将角色的力量与守备数值逆转，魔力与魔防数值逆转转，如果在同时装备有附带“物理魔法逆转”的情况下，则变成力量与魔防逆转，守备与魔力逆转。



注：“同性克制”、“异性克制”和“攻守反转”均为 DLC 内容，必须在 DLC2 新增的三张历史地图中第一次通过任务奖励获得附加了该特殊能力的白板武器之后才能在游戏中随机掉落。

新历史地图

DLC2 新增了“恶魔山脉”、“密涅瓦公主”、“诺尔达市场”这三张新的历史模式地图，《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》相关角色的新 DLC 服装、武器强化素材以及能够解锁附加“攻守反转”、“同性克制”、“异性克制”等特性的武器掉落均需要在这三张新历史地图中获得。DLC2 的历史地图敌人等级比之前更高一层，需要各位把心爱的角色培养得更强后再来挑战。



文 马修 美编 Juxi



PS4 NS

小小合金		AREA35	
Tiny Metal		策略	中文版
2017 年 12 月 21 日	本地 1 人	12 岁以上	
售价为 2480 日元			

游戏进行时 GAME UPDATE

更新履历

2017 年 2 月 15 日

■ 1.0.11 版本

主要更新



本作发售后进行了两次更新，其中 1 月 28 日的 1.0.10 是主机版的一次大的更新，包括了之前仅在 Steam 版更新的 1.0.9 的内容。而在 2 月 15 日发布的 1.0.11 版更新则增加了简体和繁体中文，不仅选在中国传统的农历除夕，还专门只做了恭贺中国新年的图。

当前相比初版主要更新如下：

1. 增加了中文；

2.. 进入游戏后由开场动画改为读盘画面；

3. 铁战车、侦察车、轰炸机、武装直升机、雷达的移动距离 +1，战斗机移动距离 -1（以实际游戏中为准）；

4. 步枪兵、反战车步兵、特种部队、狙击兵和侦察车的地形视线范围 +1，所有建筑物的地形视线范围 +1

5. 所有地面单位可以在任意占领的城市、工厂和总部回复；

6. 增加了反战车步兵和侦察车对直升机的威力，战斗机的后方攻击加成降至 15%，增加步枪兵和特种部队对狙击兵的威力，增加铁战车对反战车步兵的威力；

7. 降低战役模式（冲突模式）关卡“Mt. Forest”的难度。增加故事模式 M13 和 M14 的难度（包括一周目和二周目难度）；

8. 战役模式下新增了总计 6 个关卡；

9. 光标可以移动到未知区域；

10. 修复了无法进入隐藏关卡 MX03 的 BUG。之前已经达成 MX03 的进入条件（在 M08 访问反 T 字山下方的实验室），可以直接进入隐藏关。

11. 初版攻略与中文版的部分单位译名对照如下：

初版攻略译名	官方中文名	初版攻略译名	官方中文名
步兵	步枪兵	火箭炮	特击机
反坦克兵	反战车步兵	重型火箭炮	重级特击机
狙击手	狙击兵	雷达车	雷达
特种兵	特种部队	相控雷达车	相控阵雷达
坦克	铁战车	轰炸机	飞行要塞
重坦克	重铁战车	预警机	空中预警机
MEGA坦克	巨铁战车		

本次更新的内容非常多，还涉及到单位能力的调整，不过游戏本身的单位种类有限，以及单位本身作用并未改变，因此这些调整对于游戏的影响其实都不大。真正有影响的是占领后的城市可以给己方的全部地面单位回复，会大大增加前线的战斗效率。此外，也有像二周目 M03 这样根据侦察车移动距离增加而有比较大调整的关卡，有兴趣的话可以在游戏中去尝试，下面重点说下因为修复 BUG 而可以挑战的隐藏关卡 MX03。



※ 初版完整攻略刊载于《次世代专辑 12》

MX03：靛川上的秋桥

远すぎた桥 /The Bridge on the Yodo River

实验室	
位置	获取内容
地图正下方	士兵日记 10
地图右下群山中	相控阵雷达

一周目

因为是奇袭战，所以此战有 15 天的回合数限制，开场时我方的单位有限，但预警机可以事先知道敌方行动的大概，与特击机（火箭炮）配合可以有效消灭敌方先行而至的直升机，而铁战车和步枪兵则可以用直升机进行歼灭。由于开场时我方下方有机场可以占领，可以持续生产直升机，因此诸如当炮灰探路这些粗活累活都可以交给直升机，有限的步枪兵还是不要去当炮灰了。战场中部有一个通讯塔，怎么用则要看是否有访问地图右下的实验室，如果没有访问，那么这个通讯塔只能在我方胜局已定的情况下（比如用直升机围堵敌方没有对空能力的铁战车），让我方的直升机或预警机飞到地图右下山地附近，到出现右下的实验室或山地时，通过通讯塔将英雄步枪兵或英雄特种部队投放过去，访问实验室后入手相控阵雷达，否则在胶着战之后很难在有限的 15 回合内让我方步枪兵到达那里。如果已经访问过，就可以在预警机和直升机的配合下，派步枪兵去通讯塔召唤强大又耐打的英雄单位到敌方的特击机旁边，瞬间便可扭转战局。



二周目

敌我双方都增加了单位。敌方除了两个铁战车和重铁战车，特击机部队也增加到两个。其实相比一周目，开局时我方最大的优势在于下方增加了一个通讯塔。因此开局时仅有的两个步枪兵部队，一个要尽快占领中立机场，另一个去召唤强大的英雄单位，如果已经入手英雄巨铁战车，则可以在定位到敌方特击机的位置后投入到其附近，快速锁定敌方特击机将其消灭，之后在敌后方大杀四方。空战方面，尽梁让战斗机参与到初期双方的直升机遭遇战中并尽可能升级，以迎战稍后而至的敌战斗机。由于我方有重级特击机，因此运气好的话，还可以和战斗机、英雄巨铁战车合力消灭敌战斗机。一旦消灭敌方的战斗机和特击机，我方的两个战斗机部队便成为无敌的侦察单位了。

和一周目时一样，这里如果还没访问实验室，那么末期务必留下地图中央的通讯塔，来召唤英雄特种兵或英雄步兵到右下山地中去访问实验室，以获取英雄相控阵雷达。若已经获得则可以继续召唤强大的英雄单位来增加我方战力。



※ 这一战在访问地图右下的实验室时，剧情交代的就是获得英雄相控阵雷达。但也入手了第二个英雄侦察车单位。由于是战斗后统计，因此无法完全确定入手条件，但从排除法来看，应该是在英雄相控阵雷达后获得，因此很大可能是战后获得。不管怎么说，这一战，其实可以获得两个英雄单位的。只不过因为关卡在流程中间，而 BUG 补丁发布得又比较晚，因此都显得不那么强，不过也算把英雄单位都收集齐了。

MX03 可解锁的英雄单位

英雄	伊莱恩・柯林斯（エレイン・コリンズ /Elaine Collins）
参考造价	800
移动数	4
视野	3
索敌范围	8
人数	1



相控阵雷达

使用强力引擎而使得移动距离提升的相控阵雷达，新材质的装甲让车辆的防御性更高。侦查索敌都很出色。

英雄	伯尼斯・佛兰克尔（バーニス・フランケル /Bernice Frankel）
参考造价	400
移动数	5
视野	4
索敌范围	0
人数	3



侦察车

装备了对车辆系导弹的侦察车，近战中的回避率也更高。



编辑部的狩猎季节

UCG 众编眼中的《MHW》

随着《怪物猎人 世界》的发售，编辑部内也掀起了狩猎的热潮。放眼过去编辑部内几乎人手一张《MHW》，就连美编和行政部门那边也有不少猎人加入到这个热潮中。当中既有一直坚持下来的玩家，也有脱节了好几作重新回归的玩家，就连从来没玩过的秋沙雨也在本作加入狩猎队伍。所以本期特别企划，让众猎人一起来分享一下对本作各方面的看法。

崭新的外表，熟悉的本质

截稿的时候正值《MHW》发售一个月，经历了一个春节假期的狩猎热潮，看着编辑部办公室，各大论坛以及社交网站上猎友们铺天盖地的游戏讨论，再回顾一年前《MH××》首发销量跳水时的各式冷嘲热讽，作为一个从《MHP2》时代玩过来的，姑且算是“老猎人”的“《MH》系列”玩家，多少有些感慨。媒体和玩家盛赞《MHW》锐意进取，大刀阔斧地进行改革，各种全新设定让人耳目一新。其实就我个人感受而言，本作的核心玩法并没有改变，这个游戏本质依然是我熟悉的那个，需要熟练使用十四种武器狩猎巨大怪物的那个《MH》，当然在操作、UI、系统要素设定方面的各种简化体贴设计也让人玩起来有种以往作品从未体验过的畅快感。而能够在 10 余年后再度登陆家用机平台的《MH》中，能够看到以高清化呈现，建模贴图如此细致的雄火龙、钢龙、炎王龙这些熟悉的怪物，也的确是一件让人相当感动的事。我对本作的不满主要还是在难度调整上，由于取消了村任务，采用多人模式下怪物的血量和部位耐久加倍的模式，对于从旧作一路玩过来的历战猎人来说，单人难度实在太低了点，因为怪物单人模式下血量太低，包括最终 BOSS 打起来完全都没有心理压力，不会产生往作中“怎么还打不死”的



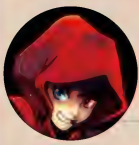
焦躁感。而多人模式下怪物的部位耐久增加得又有点夸张，导致多人游戏的部位破坏反而还不如一个人打简单。不知道 Capcom 是否会做出对应的修改。



是兄弟，就一起猫

“一支穿云箭，千万猫王来相见！”得益于《MHW》的各种超进化，身边有不少从来没有玩过该系列的朋友都入了坑，虽然一起联机狩猎的确乐趣无穷，但这又难免造成了一个时常会出现的尴尬情况——队友一人三猫！幸亏我早有预料，所以直到解禁前都是一个人单打独斗，等一身神装了才敢出来带人“上分”，但即便如此，在联机任务失败时还是会遭到抱怨：“你不是说自己很牛么，怎么还让我三猫？”Oh，朋友们，我感觉你们的猎刀不仅在战斗中砍到了我身，还砍到了我心，都怪本渣无能，实在带不动你萌啊（泪奔）。虽然对联机打不出质量局哭笑不得，但本作确实一如既往的好玩，如果将《××》比作成该系列的特效路线作品，那么本作就是回归到让老猎人倍感亲切的真实路线，取消了华丽的战斗风格，更加注重地形环境的设计，同时也加强了故事部分，从世界观着手去解释怪物的生态。而本作在系统上的一些改变也非常人性化，比如赶路时能随手收集完素材，战斗时能奔跑吃药等，虽然一定程度上降低了游戏的难度，但却使得整个狩猎过程流畅了许多，同时也让新猎人更容易上手。《MH》一直都是狩猎类型游戏的标杆，除了严谨的动作设计外，更为难得的是其对环境真实感的执着，猎人饿了要吃肉，刀钝了要打磨，场景既分黑夜白昼，也有冷热温差等特征，这些丰富的要素堆砌在一起，共同构建了一种充满魔力的狩猎文化，玩家越了解其中的知识，游戏的沉浸感就越强，而这也正是《MH》系列最吸引我的点，同时也是让我从《P2G》时期坚持至今的动力。





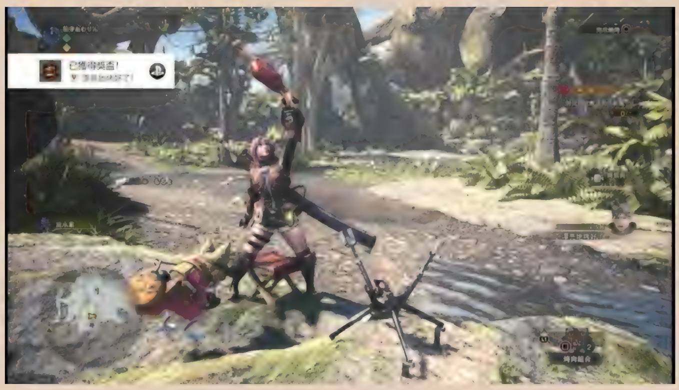
别只顾着打怪，要享受狩猎生活

在《MHW》之前，“《MH》系列”我最后玩的一作是《MHP3》，之后3DS 上的《MH3G》到《MH××》5 部作品全都坑了。但是相对地同期 PSV 推出“共斗计划”的那一批联机共斗游戏我几乎全都玩过。所以网上的骂战中经常被嘲讽或者自嘲的“真猎人”大概就是指我这样的玩家吧（笑）。这里要强调一点其实我并不反感任天堂的主机，毕竟 Wii 版《MH3》我也玩了 300 多小时而且还是用双节棍手柄，脱坑的原因是真的想歇一歇。

回想起的最初接触这个系列的时候可谓到处都是惊喜，那时会被不同地图中的风景所吸引，会为讨伐怪物完成任务详尽办法，也会为挖到稀有素材造出高级装备而高兴。我是很讨厌重复的人，所以什么武器都会用，而且基本上不会连续用一把武器超过 5 场。但是数千小时的狩猎生活下来，不知不觉间追求的东西变成了怎样快速打败怪物，背熟了怪的行动模式和出生点，装备完全追求输出来设置，然后不断重复一个套路，甚至恨不得删去了采集换区搜索等要素就像斗技场那样把怪困在一个空间里痛快地干架，而目标也仅仅是为了把完成时间提高几分几秒然后截图拿去炫耀。虽然这种玩法固然有它的乐趣，



▲超大型怪的战斗一直是我最期待的部分，然而本作的熔山龙战斗设计得十分失败。



▲作为狩猎生活的象征，烤肉这个实际上已经没什么必要性的设定却一直被保留下来。

但对于一个游戏只剩下功利心的时候，味道就变了。

《MH》的初衷并不是一个单纯地跟怪单挑的游戏，如果是这样的话，那么根本不需要做这么多场地，只要一个斗技场就够了。索敌、追踪、利用环境等等这些本应都是狩猎的一部分，但是过往的作品中这些要素都非常薄弱。那么，《MHW》有没有彻底摆脱这种让我感到重复的印象呢，答案自然是没有的。说实话，只喜欢杀怪其他什么都不在乎的玩家始终占了大多数，要是做成那种打怪几分钟找怪反而要十几分钟的游戏，可能我也玩不下去啊。

既然如此，我为什么会在《MHW》回归？因为本作在兼顾战斗的同时，也在向我所期待的狩猎形式靠拢。战斗和探索之间的平衡点更加合理。连贯一体的大场地、风景更美丽、随处有大量可利用的自然环境、怪物之间互相制衡的生态系统、依靠搜集痕迹来追踪索敌等等，诸如此类的变化让本作有很大变化。或许，这才是《MH》应有的、最接近创作初衷姿态。

归来，风光依旧在

我个人玩《MH》最猛的时期有两个，一个是大学生时代玩《MHP2》和《P3》，那时候时间大把大把的，游戏本身又耐玩，所以愣是一个人不联机从下位一路打到上位再到G级，自己的本命武器大剑也是那个时候确定下来的，后期甚至练到了能够提前算准位置在火龙龙车刚刚经过身边的同时用蓄力斩断它尾，虽然不是次次成功，整体技术也还有粗糙的地方，但也勉强算是有点心得。

第二个玩得疯的时间是刚来编辑部的时候，为了赶攻略进度和洛克还有乌冬各种联机，后来的《MH4》则是和《模魂志》两个小编以及八老师一起网络联机。这个阶段其实我从游戏当中获得的乐趣已经有所下降（毕竟这么多作玩过来，实在是腻了），最大的乐趣还是大家联机时的各种吐槽和开玩笑，也算是我这个比较孤僻的人最能够接受的社交方式，严格想来和如今成年人圈子里流行的《王者荣耀》社交其实非常类似。



■虽然没有在《MH×》上投入太多时间，但是斩龙的造型还是给了我很深刻的印象——竟然有怪物和我一样是大剑死忠！



▲本作的大剑更改让我感觉很复杂，一方面感慨于真·蓄力斩的强大，另一方面又觉得连续用冲撞取消蓄力斩来快速发动真·蓄力斩的战斗思维过于急功近利，远离了大剑以往强调高质量单次斩击的路线。

在《MH4》之后，我的工作重点有了一些变化，忙起来没个停，所以之后的作品都没有太大力气去刷，《MH4G》漏过了，《MH×》原本看着变化很大，想要回坑，却发现自己还是耐不住每次新系列作开头的开荒阶段，加上错过《4G》后操作上需要经历一段较为痛苦的“复建期”，所以还是迅速坑掉了。

所以当我在去年的E3现场见证到《MHW》的公布时，心里惟一想起的念头，就是自己终于还是听到了这个系列对我的召唤，生活节奏会有变化，游戏的口味也在日益更改，但是《MH》还是得打，回归的时刻到了！

其实平心而论，虽然短暂脱坑，但《MHW》严格来说就是《MH5》，对我来说倒也不是多么地陌生，毕竟《MH×》和《××》的很多要素并没有直接继承过来，很多东西都是在《4》和《4G》的基础上发展过来的，所以虽然我也惊喜于《MHW》的进化，但玩到后面还是觉得这一作后劲不足，而且有些改革其实并没有彻底做成熟，完成度比起以往的作品来说，是有点偏低的。

但也正因为是系列老粉，这些问题我也并不特别担心老卡不会改，给制作组一段新的时间，《MHW》的资料片里肯定会把这些问题都一一改好，乐观点看甚至可能通过后续DLC就能添加一部分内容，所以尽管目前《MHW》不算很完美，但前景却是一片光明啊！

热度有泡沫，维持需努力

《怪物猎人》作为一款能左右主机销量的“怪物”IP，其影响力不用多说，但从PS2到NS那么多年过来一直未曾改变的画面与玩法也使得人气受到一定程度的下滑。这次全面进化不仅证实了卡普空的技术力，玩法上也跟进现代理念还原了一个完整的生态圈而非单纯的共斗游戏。老猎人们自然不用说感动得死去活来，新接触此系列的玩家也会被这“世界”展现的魅力所震撼。除游戏本身的素质外，也离不开大力度的宣传工作，从2017年E3开始《怪物猎人 世界》便是卡普空和索尼的宣传重点。并且如今玩家游戏社交性质日渐浓厚，身边的朋友都在玩，生怕自己会掉了队伍，脱离话题。

不过《怪物猎人》虽不同于竞技类游戏存在行业竞争，优胜劣汰，但本作内容的确不够充足，若想要维持住《MH》的人气直到续作，内容充实的持续更新绝对不能停下，对于卡普空这家公司来说，挑战不小。



▲怪物之间的食物链让本作的生态系统显得更加真实。

1000万份对于《怪物猎人 世界》来说可能只是时间问题

早在去年10月份，《FAMI通》的前主编就推测本次《怪物猎人 世界》在全球能够卖出1000万份。对于这一推论，当时的玩家大多嗤之以鼻，毕竟按照系列之前作品的表现来看，1000万份似乎还遥不可及。然而，当《怪物猎人 世界》发售后，3天500万的出货量加上连续几周在各大地区的销售榜中夺魁，在后续DLC和PC版都还未发售的现在来看，1000万对于这款作品来说仅仅是时间问题。

《FAMI通》的前主编在谈及1000万的销量时，说道了自己推测的理由："《怪物猎人》系列"以往在欧美不太受欢迎的主要原因是因为它是一款掌机游戏，事实上"狩猎类"游戏在欧美玩家群中还挺受关注的，所以有了大卖的可能。并且，本次的《怪物猎人 世界》还针对欧美市场做了一些工作，比如重弩变得像机关枪一样等等。

对于曾经的"《怪物猎人》系列"，欧美玩家可是堪比宝玉的稀罕物种。造成这种情况的原因一方面是由于作品本身的硬核与过去的欧美主流市场不符，另一方面则在于Capcom没有或没办法对欧美市场引起足够的重视。系列不少前作虽然有推出专门的欧美版本，但都会比日版晚上不少时间。也正是因为这种种原因，当《怪物猎人 世界》首次在去年E3发布会上公布时，现场稀稀拉拉的掌声也就在情理之中了。

针对欧美市场的情况，Capcom不仅让《怪物猎人 世界》更加的欧美化，而且还同步推出了XOne版本和英文版本，这种积极地扩宽销售市场的态度才是本作能够大卖的原因。再加上系列在日本和亚洲市场天然的影响力，以及本作登陆主机平台等诸多新变化，狩猎狂潮席卷全球也就不难理解了。

编辑部武器使用率分布

大剑 | 2人
稀饭、北山杉

太刀 | 9人
稀饭、六等星、苍穹、哪尼、果汁、八重樱、三味线、昴星团、余烬

单手剑 | 2人
稀饭、宇宙人

双剑 | 2人
果汁、稀饭

大锤 | 2人
宇宙人、稀饭

狩猎笛 | 2人
果汁、宇宙人

长枪 | 1人
宇宙人

铳枪 | 1人
乌冬

充能斧 | 6人
三日月、哪尼、果汁、乌冬、三味线、昴星团

斩击斧 | 3人
果汁、水无月、稀饭

操虫棍 | 0人

轻弩枪 | 5人
六等星、秋沙雨、水无月、果汁、余烬

重弩枪 | 2人
六等星、果汁

弓 | 2人
果汁、梦叶

从武器使用分布来看，编辑部大部分使用的武器都集中在3种。太刀以绝对的优势占着人气武器第一位，彻底印证了那句话"强不强是一时的，帅不帅是一辈子的"。看来编辑部内喜欢耍帅的大有人在。火力输出极为粗暴的充能斧的使用率则仅次于太刀。还有游戏早期版本出尽风头而被老卡更新削了的"斩裂弹神教"也为弩系武器带来了不少玩家。其余武器也零星地有玩家使用，然而操虫棍就……

大剑

"《怪物猎人》"系列最吸引我的地方是它那充满了原始粗犷的狩猎风格，而大剑可以说完美继承了系列的这一特质，虽然看起来笨拙，没有太多华而不实的招式，但就是在这扎实的一招一式之间，便能让最灵活的敌人俯首就擒。

没有了风格系统后，《MHW》的大剑看起来更加回归本源了，这次的重点基本上围绕着新增的两个招式——真·蓄力斩和肩撞来做文章。由于真·蓄力斩的超高伤害加上肩撞能打断怪物行动，在本作中持刀真蓄流成为了大剑的主流打法，相比之下，过去经典的"拔刀会心流"就弱势了不少。总的来说这一作的大剑虽然有所侧重，但仍然是一件上手简单、简洁实用的武器。

太刀

最开始接触这个系列便使用太刀这把武器，和绝大多数人一样就是为了一点——"帅"。从最初的大放异彩到后来全面削弱再到《X》的风格进化，热门度一直都位居榜首。《怪物猎人 世界》中太刀也得到了全面的加强，不仅将《X》中勇气风格融合诞生出了见切斩这种攻防一体的高阶招式，兜割的爆发伤害与气刃槽自动回复的增益BUFF提高了太刀输出效率，不过和充能斧这把一线杀器比较起来还是差了不少。比较可惜的是本作实用的太刀数量太少，颜值第一的火龙刀都派不上用场，太刀的浪漫就是要做一仓库的刀啊！



▲我这一刀下去，你可能会死

大锤

个人偏爱大威力的武器，总觉得打这么大个怪，自然得用同样份量的武器才对头，大碗喝酒就得大口吃肉嘛！不过就这一点来看，本作的锤子其实画风有点偏，虽然本来这就不是像大剑那样强调单一击威力的武器，而是强调灵活走位再找到合适的时机果断下锤，但是新增的蓄力状态带来的招式变化和普通攻击的五连锤都变成了强调攻击次数，感觉和锤子本身的定位有所冲突，所以只能说是用着还是很爽，但又微妙地觉得有点遗憾？（对于本作的大剑也是有类似的感觉）

狩猎笛

是的，我就是冷门专业户，专挑低人气武器用的猎人。狩猎笛定位是支援武器，使得很多没研究过它的玩家认为这武器只能用来划水。但是当年《MHP2》以及《MHF》上千小时的划水经验告诉我，狩猎笛一直都不是低输出的武器，特大加攻如开火，狩猎笛对队伍输出的提升可不是喝一两瓶鬼人药或者堆高一两级技能这种程度可比拟的，加防又能保队友，自己还能晕怪兼顾打异常，这么万能的武器怎么没人用呢。虽然狩猎笛的攻击动作偏慢，但是打击感非常好，演奏、演奏叠加的伤害也十分可观，使用难点也就把握攻击动作的范围和距离而已，掌握之后就算单杀古龙种也可以很快的。

长枪

相比起太刀大剑盾斧那些高威力高爆发而且高人气的武器，长枪有着截然不同的风格。虽然打出来的数字没有人家一瞬爆发那么好看，但是平稳的伤害让它整体输出能力不输其他武器。以前按照特定节奏来按键能够提高出枪速度的设定不知道从哪作开始没了，让我这个重新回归的猎人感到有一点遗憾，但是力量防御的加入让长枪能够更肆无忌惮地跟怪物正面交锋。化解掉对方的攻击同时不断地对着怪物的弱点猛怼，这么正义而又浪漫的武器为什么人气就这么低呢……

大概是因为不容易上手，加上其他联机弱势武器（比如大锤）已经陆续加入了带霸体的攻击动作，惟独长枪还要担心被同伴的攻击打断，始终处于队友欺负链的底端吧……

铳枪

本作的铳枪也是继续走男人的浪漫路线，在原来全完整爆裂和龙击炮的基础上，增加了龙杭炮这个帅气的大招，怪物倒地的时候全套招呼上去可以说爽到飞起。可以连续回避和前回避对于机动性过低的铳枪来说也非常实用，总体来说比以前加强了不少。不满的还是属性和炮击类型的配搭还是过少，导致用来用去都是那几把，缺乏个性。

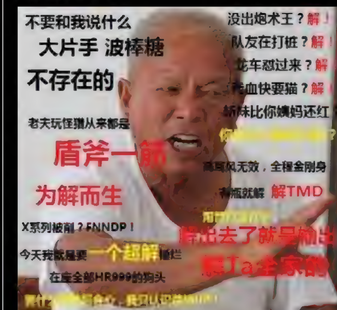


斩击斧

我是从《MH3G》开始喜欢上斩斧这把武器的，当时入坑斩斧的理由就是“能变形、玩法丰富、属性解放斩帅一脸”。事实上斩斧确实是一把蕴含着巨大可能性的武器，斧模式下的高机动性与多变的打点能够帮助猎人灵活和怪物周旋，破坏部位尤其是断尾效率非常棒。在怪物出现大硬直，可以站桩输出时切成剑模式，只要耐力槽足够就能无限连招输出爽快无比。本作斩斧增加的全新的变形斩动作、剑模式红刃等新要素也非常有趣，红刃状态下使用属性解放斩会有上背骑乘插头的特殊动作更是酷炫，强烈安利一下没有使用过斩斧的玩家来尝试一下。

充能斧

本作的充能斧可以说是史诗级强化，新动作都很实用，最为致命的还是超解后不再消耗属性强化，随手就是一发上千伤害的大招，简直违背了系列一直以来“怪物虐人”的优良传统。当然除去逆天的输出能力，单从操作上来说，本人也很是喜欢这种操作复杂的武器，充能斧不仅可以变化两种形态，还拥有蓄力、防反、装瓶等多种操作，攻击节奏能够跟随怪物的不同而灵活变换，这对于懒癌入骨但又只喜欢近战的本人来说，一把在手，莽到最后的充能斧无疑就是最佳的选择了。



▲ *QQ 群里常见表情

弩

以前本人一直对于弩这类武器表示排斥，不仅烧钱费劲，瞄准用十字键操作更是反人类，但 4 重弩暴力团一直都有耳闻。本作射击操作大改后要亲民不少，再加上 1.04 版斩裂神教的崛起，从此加入到第三人称射击游戏的队伍中。相对于近战武器，1.05 更新后弩的套路花样就很多了，灭尽通 2、风飘贯 3、熔山扩散、十字控场这些装备我都刷出了毕业套装。有时候拿刀与怪物周旋累了，拿出带盾的重弩虐两只历战尸套龙还是挺惬意的。



弓箭

弓箭算是改变较大的一个武器，由原来的上级者向武器转为了偏万能型的武器，总体上来说是往简化的方向走。在系列前作中，弓箭选择其实比较单一，基本都是看蓄力射击的类型，而本作则是玩法上统一，只要根据属性来挑选弓就没有问题了。本作让我选择弓箭开荒的动机是酷炫得不要不要的龙之一矢，玩上手才发现曲射能打晕、龙之一矢能断尾、滑铲刺能骑乘，简直是单刷万能选手。当然弓在后期对技能和技术的要求依然是偏高的，是否射中弱点伤害也会差一大截，本作中的怪弱点大多数在头尾，还是比较好瞄准的。说实话，在开荒时期看到别人近战打爆鳞龙打得鬼哭狼嚎，而我用弓箭轻松过关的时候，就觉得实在太值了！

锤头鲨情报部

HAMMER HEAD INTELLIGENCE

主持人：八重樱&余烬
美编：01

从这期开始，锤头鲨情报部的情报覆盖范围可就要扩大了。我们将不仅关注《最终幻想15》的情报，《最终幻想》全系列的情报我们都会适当地进行关注。毕竟随着《最终幻想 15 皇家版》的推出，本作相关的内容只会越来越少。当然，只是报道一些系列其他作品的情报并没有太大的意义，因此本栏目会逐渐增加一些《最终幻想》的文化类内容。本期趁着《FF14》国际服 4.2 版本的更新，我们来聊聊《FF14》中的那些《FF6》的元素。

这就是《最终幻想15》的完全形态？《最终幻想15 皇家版》于3月6日推出

经过一年多的更新，《最终幻想 15》在发售之前承诺的三个同伴 DLC 已经全部推出了，同时游戏的各方面也在一年之后的版本中变得更加成熟。正因为如此，SE 于前段时间宣布将推出相当于游戏年度版的《最终幻想 15 皇家版》。

《最终幻想 15 皇家版》将于 2018 年 3 月 6 日发售，登陆 PS4、XOne 和 PC 平台，日版售价为 7800 日元。PC 平台的本作支持原生 4K（最高可到 8K）分辨率以及 HDR 10。

既然是类似于游戏的年度版，皇家版自然包含了游戏的本体、季票的所有内容、各地区和各版本的特典，此外还包含了即将推出的“皇家更新包”。由于“皇家更新包”的推出，使得皇家版不再是单纯的年度版，其为游戏追加了诸多全新的内容：



▲皇家版采用了全新绘制的封面。

◆十四章决战前到达的王都殷索姆尼亚将会变得更加完整。除了会追加历代国王之外，还有全新的强力 BOSS 和新的道具出现在其中。

◆追加强力的 BOSS，包括系列经典的欧米茄、电影版中的地狱三头犬，以及历代国王中的鬼王和飞王等等。



◆驾驶游艇自由航海。在第八章的末尾时，诺克提斯一行可以驾驶前往水都的游艇自由航海。通过驾驶游艇，可以探索更多的海域或者岛屿。玩家将能够前往新的钓场，也会追加新的鱼种和料理。



◆之前更新中追加的雷格里亚 TYPE-D 能够进一步进行改造和强化，还会追加新的要素——赛车。

◆能以诺克提斯的第一人称视角来体验游戏。

◆最终章追加海量新剧情，包括新的王者之剑的组建、守护露娜的英灵等等。



◆记载了《最终幻想 15》世界观等情报的道具散落于世界各处，收集之后可更深入地了解故事的历史。

◆在收集齐了 13 把“幻影剑”之后，将能在世界某处获得解锁“真 · 幻影剑”的道具。

◆追加全新的成就 / 奖杯。

对于那些已经购买了《最终幻想 15》和季票的玩家，SE 提供了单独的“皇家更新包”，价格为 2000 日元，购买并安装之后相当于升级到了皇家版。另外，《最终幻想 15》的存档和成就 / 奖杯资料，是可以直接继承到《最终幻想 15 皇家版》的。

在 SE 公布了皇家版的消息没多久，《最终幻想 15》中国的官方微博宣布将同步在国行主机上推出“皇家更新包”，具体价格目前尚未确定。

DLC补完计划仍将继续！未来一年或有4个DLC陆续推出！



▲《FF15》开发团队主创人员。

在 2 月底时，由田畑端率领的《最终幻想15》团队接受了日本媒体的采访。针对玩家比较关心的《皇家版》、Steam 版、新增结局等内容作出了说明，并透露新一年中《FF15》的更新计划。虽然《FF15》已经发售了一年多时间，但制作组显然并不打算就此给它画上休止符。而且实话实说无论是剧情方面亦或是战斗系统，都还有着一定的改进空间。一起来看看本次采访中都透露了哪些重要内容吧。

Q：在去年 12 月 13 日配信的“伊格尼斯篇”中出现了分支结局的选项，在玩家中引起了不小的话题讨论呢。

A：这个篇章并不仅仅是作为本篇的补充，更重要的是让玩家通过操作伊格尼斯来感受他对命运的抗争，这是在一开始就决定下来的。在这个基础上什么样的结局才能让玩家们开心我们讨论了很久，最终就制作出了这个新的结局。

Q：不少玩家在看到这个结局后都非常高兴，甚至有人说“这才是真结局”。官方是怎么看待的？

A：玩家们在《FF15》本篇里看到的就是真结局，“伊格尼斯篇”新增的只是“if”展开而已。

Q：这个“if 结局”的最后并没有描写与亚汀的对决的部分，那么诺克特又是如何拯救世界的呢？

A：即使是在“if 结局”中，想要拯救世界依旧需要诺克特的力量，这一点是不会改变的。但这个结局想要表现的重点不在于“如何拯救”这个方面，所以省略掉了与亚汀相关的最终战斗表现。这部分内容，我们考虑会放在今后发表的“亚汀篇”中。

Q：也就是说，今后还会继续追加角色的 DLC 篇章喽？

A：是的，玩家们有着这方面的诉求，我们制作组也不希望《FF15》的故事就这样完结，今后还将通过 DLC 的形式为大家带来更多的剧情展开。最先会与玩家们见面的就是呼声最高的“亚汀篇”，“亚汀篇”之后应该就是“露娜篇”。现在已经确定的就是这两个，到 2019 年为止，会总计再制作 4 个角色的 DLC 篇章。

Q：《皇家版》相比起已经发售的版本会追加哪些内容呢？

A：目前已经配信的所有内容都会收录到《皇家版》中，除此之外，王都殷索姆尼亚的地图会扩充，还会增加与“多人在线扩展包：战友”的剧情联动。此外主线剧情中，还将加入历代先王的挑战，登场的先王数量为三种，不过雷吉斯并不会出现。玩家在集齐全部幻影剑之后还可以获得威力更为强大的“真·幻影剑”。主线之外还有一些小更新，比如玩家可以乘坐游轮出海钓鱼，当然，也会追加用海钓的鱼制作的新料理。

Q：Steam 版已经放出了体验版吧？玩家可以试玩哪些内容呢？

A：玩家可以体验从序章开始到第一章结束的全部内容。并且 Steam 版对应 8K，2K 时帧数可稳定在 90 帧，4K 时稳定在 40 帧，8K 时也可在 20～30 帧之间，保证玩家们可以享受到最美妙的画面。此外，Steam 版还支持 MOD，玩家们可以自定义角色的皮肤，官方也会提供一些有趣的 MOD 外观。



▲在 5 月 1 日前预购《FF15》的 Steam 版的玩家，可获得《半条命》主角戈登·弗里曼的经典套装。

上海SE CAFE第二期主题确定为《FF15》！

为纪念即将在 3 月发售的《FF15 皇家版》和 5 月发售的 Steam 版，SE 决定将在中日两地三家 SQUARE ENIX CAFE 同步展开联动活动，启动日期为 3 月 3 日，暂定将于 6 月份结束。

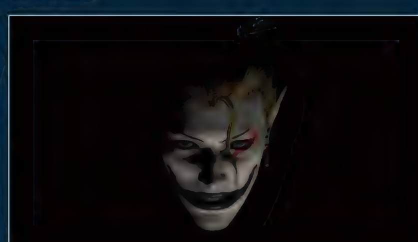


虽然这是上海 SE CAFE 第一次举办《FF15》的主题联动，但日本的两家 SE CAFE 已经举办过 5 次联动了，自然菜品无法完全相同。本次上海 SE CAFE 将会采用日本店第 2 期、第 3 期的店内装饰和菜单菜品，此外不少新周边商品也会同步上架，各位《FF15》的粉丝们有空记得去赏光啊~

那些出现在《最终幻想14》中的《最终幻想VI》元素

在 1 月 19 日举行的最新一期国际版《FF14》制作人来信中，制作组公布了《FF14》4.2 版本的上线日期——1 月 30 日。同时，4.2 版本“晓光之刻”的宣传片也在这次直播中正式放出。在这部宣传片的最后，一个小丑的脸庞出现，同时带来了一段阴险的笑声。这位在宣传片最后作为彩蛋出现的人物当然不是《蝙蝠侠》中的“小丑”，而是来自于《最终幻想VI》中的 BOSS 级角色——凯夫卡·帕拉佐。

有在《FF14》国际版征战的朋友肯定清楚，4.2 版本中的凯夫卡作为了欧米茄西格玛篇第四层的 BOSS 登场。除了凯夫卡以外，本次的宣传片中还出现了不少《FF6》相关的元素，包括魔列车、魔导机甲、章鱼等。《FF14》的国服尚未更新 4.2 版本。本期内容我们先不谈这些 4.2 版本中的《FF6》角色，我们来聊一聊已经在之前版本中有出现的《FF6》元素。



尤弥尔

《FF14》号称是“《最终幻想》系列”的嘉年华，不少系列的敌方角色或怪物都在《FF14》中有登场，特别是在《FF14》的四人普通副本中。谈到《FF6》中的BOSS，其实有不少都在《FF14》中登场，但论代表性，还是得说说尤弥尔。

为什么说尤弥尔能够代表《FF6》？因为它是作为游戏的第一位BOSS在《FF6》中登场。在游戏一开始的序章中，主人公蒂娜和魔导装甲小队来到了那鲁雪炭坑中寻找冰封的幻兽，在矿井的深处他们遇到了这只“外壳中积蓄着很强大电流”的怪物。在《FF6》中对付尤弥尔很简单，由于攻击尤弥尔的壳会招致闪电反击，因此只需在尤弥尔把头缩回壳中时停手，而当其将头伸出时集中火力进行攻击即可。

在《FF14》中，玩家们能够在60级四人普通副本“黑涡传说 破舰岛”遇见这名背着大壳的BOSS。作为该副本的第二位BOSS，尤弥尔在《FF6》中的招式得到了一定程度的还原。使用闪电进行攻击依然是尤弥尔的主要攻击手段，但和《FF6》不同的是，尤弥尔在使用了技能“换壳”后，将会进入水模式并使用不少冰属性的攻击手段。躲开尤弥尔的电击并在结冰的地面进行正确的滑动，便是这场BOSS战关键。

除了“黑涡传说 破舰岛”这个副本中，在4.0版本61级四人普通副本“漂流海域 妖歌海”中，尤弥尔再次



登场。不过这一次并非是作为副本中的BOSS，仅仅是一名杂兵角色。虽说尤弥尔出场了两次，但《FF6》中攻击尤弥尔的壳会反弹伤害的经典设定都没有在《FF14》中得到体现，否则尤弥尔可能会成为不少玩家的噩梦。



魔导装甲

如果要选择“《最终幻想》系列”的那些经典元素，“帝国”肯定会是入选元素之一。而《FF6》和《FF14》这两部作品对于帝国的描写都下了不少笔墨，甚至两者的帝国有着不少的共通点，魔导装甲便是其一。

从《FF6》中正式登场之后，魔导装甲在之后的作品中频繁出现，除了《FF14》以外，在《FF13》、《FF15》这两部正传中都能看见这种需要人坐在其中进行操控的双足行走机甲。但除了《FF6》和《FF14》中魔导装甲的外貌一样外，其他正传作品中的魔导装甲在外貌上或多或少都有些改变。

在一开始天野喜孝为《FF6》设计魔导装甲时，纤细的双腿和背部像翅膀一样的挡片是其最大的特点。但由于《FF6》的初版是SFC平台的作品，有限的像素点不足以将天野喜孝设计出的魔导装甲进行完美的还原。所以最终我们在游戏中看到的是双腿粗壮并有着一对利爪的魔导装甲。

随着之后作品画面表现力的增强，特别是进入了3D世代之后，两种造型的魔导装甲在作品中都得到了还原，并且两者的区别也越来越大。


■“理想”中的魔导装甲
▶“现实”中的魔导装甲

而在《FF14》中，这两种造型的魔导装甲玩家们都有接触过，并且两者都能够作为坐骑供玩家们骑乘。

天野喜孝版的魔导装甲坐骑在游戏中就叫作“魔导装甲”，只需要完成50级的主线任务“超越幻想，究极神兵”即可获得。乘坐上这台魔导装甲后，游戏的背景音乐会变为“Opening Theme”，这首背景音乐当然也是出自《FF6》。正如音乐的名称所述说的那样，在《FF6》的一开始，蒂娜和魔导装甲小队骑乘着魔导装甲在大雪纷飞中前行，这首背景音乐此时便响了起来。





《FF6》像素版的魔导装甲在游戏中叫作“魔导猎手”，通过完成70级的四人普通副本“鏖战红莲 阿拉米格”将有几率获得“魔导猎人认证密钥”，成功ROLL点获得后便能够骑乘这台魔导猎手了。另外，在骑乘魔导猎手飞向空中时，其尾部还会喷出大量蓝色的火焰。



三斗神

事实上，4.2版本出现了凯夫卡并不算太意外，毕竟和凯夫卡颇有渊源的三斗神已经在之前的版本中登场了。没错，在《FF14》3.X版本中作为蛮神依次登场的魔神萨菲洛特、女神索菲娅和鬼神祖尔宛正是出自于《FF6》中的BOSS。

在《FF6》的故事设定中，在世界诞生之初有着三位拥有绝对强大力量的神明：魔神、鬼神和女神。被后世称为三斗神的这三位神明在大三角岛创造了魔法，从而使得这个世界有了魔导的力量。由于魔导之力的出现，三斗神开始畏惧对方的力量，因此便开始了互相的争斗。由于三斗神的的力量过于强大，被战斗所波及的人或兽渐渐变为了拥有强大魔法力量的幻兽，并成为了三斗神各自的部下。三斗神的战争持续进行着，随着时间的推移，他们意识到了这样的争斗是毫无意义，于是他们决定将各自强大的力量进行封印。三斗神站在了魔导大陆的三个平衡点上，三角的位置使得他们的力量得以中和，从而使得三斗神被封印。至于那些被卷入战争的残暴的幻兽们，三斗神用最后的力量将心给予了他们，而自己则变为了石头。



多年之后，人类出现在了大陆上，并有了自己的文明。虽然人类之间也有战争，但并没有出现横跨整个大陆的灾难，直到凯夫卡的出现。凯夫卡做了什么？简单说起来便是他找到三斗神的石像，并改变了三尊石像的位置，使得世界的平衡被打破，整个世界迎来了崩坏。而这一切的始作俑者凯夫卡，也得到了三斗神的力量。

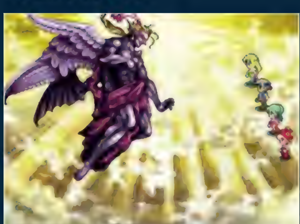
在《FF6》的最终迷宫瓦砾之塔（也有被译为“凯夫卡之塔”）中，玩家们将会与三斗神依次战斗。首先面对的是以炎属性攻击作为主要攻击手段的鬼神，之后是以冰属性为主要攻击手段的魔神，最后则是以雷属性和诱惑攻击为主要攻击手段的女神。三斗神的实力按照其出场顺序依次递增，鬼神相对较弱，而女神则是最难对付的。这与《FF14》中三斗神的攻略难度有所不同。



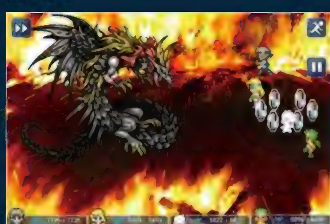
▲从左往右依次为魔神、女神、鬼神。


▲《FF14》中也有着三斗神的雕像。

而当玩家在《FF6》中战胜三斗神之后，便将迎来游戏的最终BOSS战，敌人当然是最强形态的凯夫卡。这场BOSS战一共有四个阶段，在最后一个阶段时才会正式与凯夫卡进行对决。和之前O4S艾克斯迪斯一样，玩家们在《FF14》4.2版本O8S中面对的BOSS正是这一形态的凯夫卡。



说句题外话，和历代作品一样，作为最终BOSS的凯夫卡并非是《FF6》中最强的BOSS。《FF6》中有着诸多隐藏BOSS，其中的八龙想必玩过的玩家都会印象深刻，而在八龙之上，还有着一位被称为龙帝的BOSS（GBA版新增的BOSS），它便是凯撒龙。看一看这位凯撒龙的立绘，想必《FF14》的玩家都会惊呼这不就是神龙吗！？


▲《FF6》中的凯撒龙。


▲《FF14》中的神龙。

虽然造型一样，但这里的凯撒龙并非是神龙，两者无论是日文名和英文名都是不同的。至于为什么制作组没有在《FF6》中安排神龙，也许是因为神龙和欧米茄是一对相爱相杀的好基友，而《FF6》中并没有相关的描写。真正的神龙其实是来源于《FF5》，无论是《FF14》中神龙的招式还是它和欧米茄的关系，都对《FF5》中的神龙进行了还原。

巨炮要塞 帝国白山堡

不得不承认的是，自从进入了4.0之后，《FF6》中大量的元素被加入到了《FF14》副本甚至是主线剧情中。而这之中，《FF6》元素最为密集和还原的，便是69级的四人普通副本“巨炮要塞 帝国白山堡”，可以说这个副本就是《FF6》中的魔导研究所的翻版。



在《FF6》中，魔导研究所位于帝国的首都，这个研究所主要用于进行幻兽的研究，同时也是魔导武器的生产基地。魔导研究所内除了有帝国的敌人外，还有着不少经过实验改造的怪兽。无论是魔导研究所的氛围，还是敌人和怪兽，《FF14》的“巨炮要塞 帝国白山堡”都对其进行了还原。

该副本的第一位BOSS“魔导机车大魔”其原型是《FF6》中魔导研究所的“暴力骑士”。《FF6》中的暴力骑士分为了体型较大的紫色骑士和体型较小的红色骑士，根据队伍中排在开头的角色的不同，遇见红色或紫色骑士的几率也有不同。不少玩家在完成全怪物图鉴的收集时，便是忽略了不同颜色的暴力骑士也算是不同的怪物。紫色的骑士作为了该副本的BOSS在《FF14》中出现，而红色较小的骑士则作为了该副本之后的杂兵登场。

副本的第二位BOSS“024号”其原型正是《FF6》魔导研究所中的“编号024”。这一敌人在魔导研究所中作为BOSS向主人公一行发起了攻击。无论是《FF14》还是《FF6》中，属性变化都是这位BOSS最主要的战斗手段，《FF14》中错误的属性攻击会导致角色受到伤害并被击退，而《FF6》中错误的属性攻击则无法对BOSS造成伤害。可以说该原作中该BOSS的战斗方式在《FF14》中得到了还原。



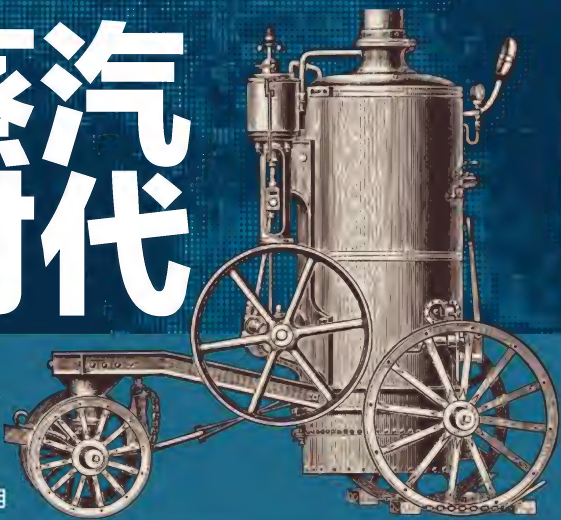
副本关底的BOSS“炼狱炎魔”其原型是《FF6》魔导研究所中的“编号128”。在与编号128进行战斗时，除了可以攻击其本体外，还可以攻击它的左爪和右爪，当两只爪子都被破坏之后，BOSS则无法免疫“石化”。但由于BOSS的两只爪子会再生，因此最快捷的打法便是直接对BOSS进行攻击。在《FF14》中，炼狱炎魔的不少技能都是通过两只爪子来使用的，并且还可以用魔导装置来对两只爪子进行强化。





无论是暴力骑士、编号024还是编好128，其实都是有天野喜孝亲自进行设计的敌人。从美术设定图到《FF6》中的像素图，再到《FF14》中的3D建模，看着这些老敌人模样的变化，这对于老玩家来说真的是一件幸福的事情。

STEAM AGE 蒸汽时代

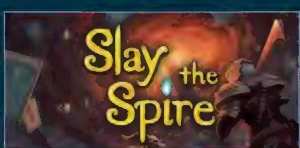




栏目主持
稀饭&三日月

新年后的第一期“蒸汽时代”又和大家见面了，在这里先祝大家蒸蒸日上，财旺气旺，喜加一万！因为负责给大家推荐各种全新正 GAME 的撰稿人“阿 V 是只牛”还处于新年假期后的超长冷却时间当中，所以这期稀饭我自己挽袖子上阵，给大家推荐一款非常适合节后上班摸鱼（嘘！）的佳作，保证可以让大家在新年的第一个月就被炒——嗯哼，是换一份全新工作！到底是什么样的游戏竟然恐怖如斯！？接下来，有请我们神隐已久的子栏目——

EA Spot，蒸的 Game！



杀戮高塔

Slay the Spire

游戏信息

类型： 策略
开发商： Mega Crit Games
发行商： Mega Crit Games
发售日期： 2017年11月15日
用户测评： 好评如潮
是否有中文： 有

游戏简介

对于喜欢卡牌游戏，却又并不乐于与人对战的玩家来说，《炉石传说》其实是款颇为令人遗憾的作品，哪怕在最新的“狗头人与地下世界”里增添了可以重复游玩的地下城冒险，游戏形式上的限制还是多少让人觉得缺乏足够的“冒险”感。

如果正在读这篇文章的读者大人也对此深有同感，那么你们或许应该试试我们这次要推荐的《杀戮高塔》，因为它同样是一款卡牌游戏，但是在强调玩家对卡牌构筑的同时，却加入 Roguelike 风格的 RPG 元素，玩家在构筑卡牌的同时，也等于是在构筑角色本身的战斗风格和能力。

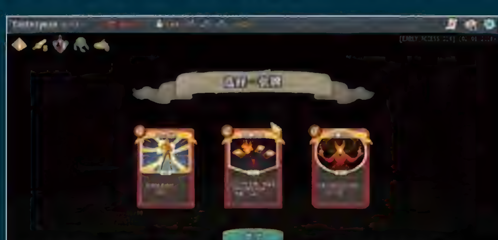
而且这款游戏不像是号称融合了卡牌和角色扮演要素，但本质上还是个 ARPG 的《命运之手》，战斗方式是正儿八经的卡牌对战，玩家无论是进攻还是防御都是需要通过打出卡牌来实现，敌我双方都是按照回合轮流行动，所以影响玩家战斗力的并非是快速反应或操作，而是牌组构筑的合理性和对策略的运用，以及一点点的运气。

目前《杀戮高塔》维持着良好的更新频率，不断在优化游戏的方方面面，并调整角色的卡牌能力和强度，游戏的机制也非常完整，EA 阶段目前能够玩到的两个角色“铁甲战士”和“静默猎人”战斗风格和玩法差异都非常突出，第三个角色也已经在锐意制作当中，所以尽管还是一款抢先体验游戏，但已经非常值得大家下手去尝试了。

▼本作在商店页面发布的更新日志也很有爱地翻译成了中文，而且翻译品质还不错。



目前稀饭我已经在本作当中投入了超过 30 个小时，不过暂时还是没能把第三层的 BOSS 干掉，但也有了不少对于这款游戏的体会，下面就和大家分享一下在体验这款游戏时感受到的优点和缺点。



■战胜敌人后，玩家可以在随机奖励的三张卡牌当中选择一张加入牌组，从而不断打造自己的牌组构筑。



●优点

1. 专注：正如文章开头所说，同样是卡牌游戏，很多强调竞技性的作品——如《炉石传说》和《影之诗》中的剧情模式或是冒险模式，其实都是对战模式的衍生品，开发者不得不在原有的对抗架构之上再把游戏的规则进行一些改动来适应 PVE 的需要，而这种改动是相对有限的，很少有这一类作品愿意彻底更改整个系统来去适应玩家在角色扮演体验上的需要，而号称要走这个路线的《巫师之昆特牌》目前也仍然没有给出他们的答卷来。

相比起来，《杀戮高塔》从一开始就把目标定在了单人卡牌冒险体验上，游戏本身并没有任何 PVP 内容，在目前惟一能够体验的标准模式是一个纯粹的 PVE 挑战，玩家可以选择扮演“铁甲战士”或“静默猎人”，用两者各自独特的牌组来去攻略高塔，而且在攻略途中还可以获得以及购买新的卡牌，加上获得的遗物提供的各种增益，和药水带来的辅助效果，从而把我们所熟悉的角色扮演游戏模式，和卡牌游戏的乐趣良好地融合起来，提供了一种熟悉却又陌生的新体验。


▲每一次玩家挑战游戏，高塔的每一层都会生成这样的随机路线，玩家可以任意选择起点，但需要按照虚线标出的路线一步步行动，而且只能往前，不能后退。

2. 硬核：Roguelike 风格的游戏为了增添重复游戏的价值，一般都会在难度上面下功夫，《杀戮高塔》也不例外。游戏当中玩家的资源非常有限，一开始只有身上的一点点金钱和一个默认带着的遗物，卡牌也只有默认的攻击卡和防御卡，只能靠着一步步战胜敌人或是遭遇各种随机事件来去成长，而一旦没有处理好出牌的策略，或是在牌组构筑上出现了偏差，很容易就会功亏一篑，甚至倒在最简单的第一层。

在这个前提之下，游戏本身也走上了类似于“《魂》风格”的难度曲线，而且没有真正意义上的成长要素，玩家虽然在通关之后可以通过解锁新的稀有卡牌来某种程度上增强角色的战斗力，但获得卡牌的过程有很大的随机性，所以哪怕解锁了强牌，也不一定能抽得到。另外游戏还有有意弱化了玩家本身的生命值恢复能力，玩家只能够在每个楼层遇到数量有限的休息点恢复生命值，而且每次只能够恢复最大生命值的 30%，而且一旦选择了休息，就没有机会使用“锻造”功能来强化自己的卡片，所以玩家每一次碰到休息处都必须面对一次艰难的抉择。

综上所述，在这款游戏里，玩家惟一真正的成长，是在于自身对于卡牌性能和游戏规则的理解不断加深，以及对于敌人行动思维和弱点的日渐熟悉，在这一点上，游戏内核又摆脱了一般角色扮演游戏按部就班的堆数据强化，走上了卡牌游戏的经典路子，还增强了玩家在用合理的构筑和对策战胜强敌时获得的成就感。


▲休息 or 锻造？这个是大问题。

3. 纯粹：虽然前文提过，《杀戮高塔》本质上有着角色扮演游戏的元素，但是这个类型的游戏发展到今天，要素已经变得非常庞杂，把那一套完全放进一个全新的游戏类型里，可能会让规则变得过于复杂晦涩。

所以作为开发商的 Mega Crit Games 非常聪明地选择了精简游戏当中的 RPG 要素，例如游戏当中除了遗物这种能够提供各种增益或特殊状态的物品外，并没有装备和武器的概念，角色本身也没有等级设定，金钱的设定虽然存在，但是功能相对单一，基本就是用于在商店购买新的卡片、遗物或是药水，而且杀敌后能够获得的金钱极少，加上也无法通过重复刷怪来赚钱，并不是构成玩家战斗力的核心，只能算是一种补充。

同时游戏也没有在视觉表现上像是 RPG 那样地大作文章，大部分攻击的效果都显得非常朴素，甚至可以说是简陋。但在一个强调出牌策略的游戏当中，这是一个正确的安排，因为比起浮夸的视觉效果，能够直观而快速地传达卡牌生效时的结果更为符合游戏本身的节奏，也不容易牵扯玩家的注意力，让他们能够更专心于数据上的博弈。

●缺点

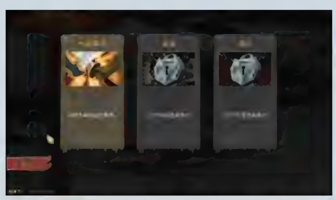
1. 简陋：这个缺点其实算是独立游戏里常见的通病，原本并不值得一提，但因为《杀戮高塔》采用了卡牌游戏的形式，所以在其他方面原本不应该被苛求的美术风格，放在卡面上就显得有点过于简陋了，哪怕其实游戏当中卡牌的绘画整体构图还是很有水准，（相对）简陋的笔触却让卡面的整体观赏性显得不太高，自然也缺乏在收集到时的成就感。

当然，考虑到本作的核心开发组只有两个成员，在这方面再进行苛求其实意义不大，这里写出来也只是提醒一下对游戏口味比较外貌协会的读者，可以考虑暂时忽略自己在这方面的要求，多去感受一下游戏内在机制上的美妙之处。


▲在百科大全的卡牌一览界面可以看到游戏中的所有卡面，可以看到就算是最稀有的卡牌，卡面也不太华丽。

2. 匮乏：因为还处于 EA 阶段，《杀戮高塔》的整体内容相比起价格（国服售价为 52 人民币）来说其实是偏高的，毕竟目前游戏当中只有两个角色和三层高塔供挑战，丰富度不足，游戏的商店页面里就有玩家评价表示自己打了四遍游戏就用两个角色都通关了，而他的游戏时间还没超过 6 小时，如果这就是游戏本身的最终形态，那显然是不合格的。

幸好，随着《杀戮高塔》最近的更新，“开始游戏”的界面有了新变化，现在变成了有三个选项卡，虽然目前只有第一个“标准模式”可以使用，但也证明了游戏起码会有三个不同的模式，加上开发商承诺会在后面不断增添新的角色，相信随着游戏的开发进度不断提升，游戏本身的可玩性会变得越加丰富。


▲或许除了标准模式以外的两个新模式会有不一样的惊喜？

3. 随机：Roguelike 是这款游戏的核心，所以游戏过程当中遭遇到各种随机状况都很很正常的事情，但是就目前来说，随机得太彻底，会让卡牌游戏当中构筑的乐趣受到一定的影响，因为卡牌构筑往往需要某一张或几张卡牌作为核心来去运作，而玩家能不能遇到自己想要的卡牌却是完全看脸的事情，这一缺点在玩家解锁了更多的强力卡牌后却变得更为明显，有时候玩家可能攻略了一整层高塔，都碰不到自己的想要的卡牌，只能用乱七八糟的卡组强行对付过去，而等终于拿到想要的牌时，可能已经来不及凑出完整的构筑，就要和最终 BOSS 过招，结果自然是各种打不过。


▲用着只有一堆杂牌的卡组，最后也只能向第三层 BOSS 大佬低头。（妈的老子竟然被一个会走路的甜甜圈击败了！）

这个设定可能是游戏难度的一部分，但笔者个人觉得就算游戏不在“标准模式”当中更改这个设定，最好起码在其他模式里改一改，毕竟比起随机碰运气，还是有玩家会喜欢在稳定条件下选择自己最喜欢的构筑来测试其强度和攻关时的手法。

●买不买？

就现阶段来说，《杀戮高塔》的整体售价比起能够尝试的内容来说，还是相对偏高的，所以如果是比较看重游戏性价比的玩家，建议目前还是暂时观望，等游戏开发完成后再来入手也不迟。

但另一方面，目前《杀戮高塔》的游戏机制已经相对完整，只要玩家的技术好或是运气好，顺利通关也并非是特别难的事情，而且 Roguelike 风格也保证了玩家就算是通关后还能找到不一样的游戏乐趣，所以如果正在读这篇评测的你是一位忠实的卡牌游戏爱好者，笔者建议大家已经可以考虑出手了，毕竟目前游戏已经在进行稳定的每周更新，不断增添新的内容和改进，往后的游戏体验，只会越来越好，买了不亏。


▲因为贪拿一个遗物而被守卫的小怪活活打死，是笔者最常碰到的悲剧……

游朝忆日

2018 农历 一月

从1970年代 2月(下旬) ~ 3月(上旬) 到1980年代

MARCH

节气 雨水（2 月 19 日）+ 惊蛰（3 月 5 日） | 从 2 月 16 日至 3 月 15 日

与之前新年合刊上的“游朝忆日”类似，本期 UCG 的制作时间跨度也比较大，所以本次栏目当中将会收录 1970 至 1980 年代 2 月下旬到 3 月上旬发生的大事，下期则恢复到之前收录半个自然月大事的正常周期。

本期我们除了进一步追踪当年的游戏业巨人雅达利如何继续一步步作死，把整个美国游戏业界的根基挖得越来越松，也会按照读者大人们的建议，在每一项大事当中收录更多和事件相关的讯息，如果大家有更多关于本栏目的意见，记得在官方微博和微信跟我们说一声哦！



▲《塞尔达传说》的游戏开始画面，成为了一个时代的经典。

朝向

日本

1986 年 2 月 21 日，任天堂推出了他们旗下其中一个最重要的第一方作品——《塞尔达传说》，开创了“《塞尔达传说》系列”长达 30 多年的辉煌生涯。在去年，这个系列的最新作《塞尔达传说 旷野之息》在游戏业界赢得了满堂彩，还在今年 2 月推出了简体中文补丁。

年度大事 1973 年：在这一年，两家日后将在日本游戏界叱咤风云的公司相继进入游戏业，那就是 Taito 和 Sega。两家公司都是以制作街机游戏框体作为起步点，其中 Sega 甚至是以制作山寨的《乒》街机作为进入游戏业的敲门砖。

经典

尽管如今已经成为了游戏界的过街老鼠，但在 1981 年时的 Konami 还是一家颇有创造力的开发商，就是在这一年的 2 月，他们在日本地区推出了第一款带有强制卷轴设定的横版射击游戏《Scramble》。游戏当中除了飞机射击游戏当中的常见元素，还有着燃油的限制，玩家需要通过不断摧毁敌人来去给飞机补充燃料。

本作后来被收录到《Konami 街机经典合集》当中，登陆了 PlayStation 平台，随后还被 Xbox Live Arcade 收录为下载游戏，最近一次登陆家用机则是在 2014 年 5 月 15 日，被收录在 PS4 平台的《Arcade Archives》合集当中。

创新

1976 年 2 月推出的《Road Race》，是当年还是游戏业新面孔的 Sega 在街机游戏领域的一次大胆尝试，这款街机的框体采用了在当时来说非常有突破性的“伪 3D”（pseudo-3D）技术，也就是用 2D 的画面营造出立体的感觉，同时游戏采用了纵向卷轴来展现无穷无尽的公路，框体上的操作杆也制作成了摩托车手把，还配有触感反馈系统，玩家的摩托和其他载具碰撞时会产生震动。

有趣的是，在同一年，Sega 推出了名为《Fonz》的同类游戏，内容几乎没有变化，只是在标题上向当时美国的热门电视剧《欢乐时光》（Happy Days）致敬，因为剧中其中一位人气角色 Arthur Fonzarelli 的外号之一就是“The Fonz”，而他是一位中途辍学的摩托车手，正好切合游戏中让玩家驾驶摩托的主题。

美版

1984 年 2 月，在日本地区已经发售了一段时间的《拳无虚发》（Punch-Out!!）正式登陆北美，这是任天堂当年开发的街机名作之一，也开创了这个作品系列的辉煌。如游戏名称所示，这是一款拳击主题的游戏，玩家扮演一位绿发的拳击手，并且以在其背后的视角与其他拳手展开对抗。游戏当时采用了非常有想法的透视手段，把我方拳击手的上半身建模变成了绿色的虚线框，从而让玩家能够通过框之间的空格看到对手的下半身动作。

顺带一提，这款作品的制作人是竹田玄洋，一位至今仍然供职于任天堂的游戏界老兵，在 2015 年岩田聪去世的时候甚至和宫本茂一起代理过任天堂的高层事务。他已经在去年退休，但仍然以顾问的身分在为自己的老东家出谋划策。

▶《Fonz》当年在杂志上的宣传语，翻译过来的意思是“电视上最热门的剧集，就是你能玩到最热门的游戏”——和电视剧联动的意图非常明显。

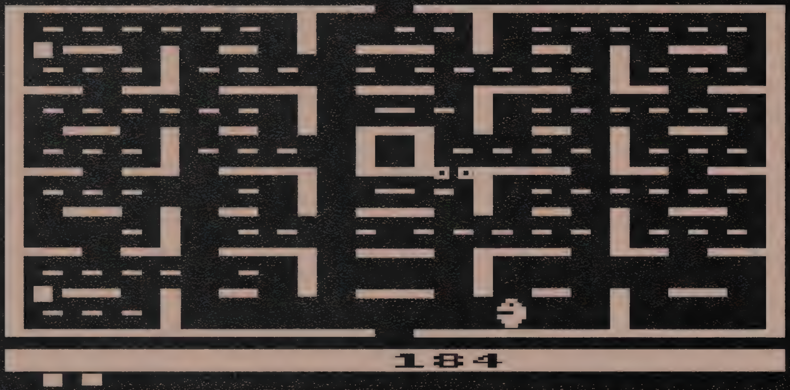


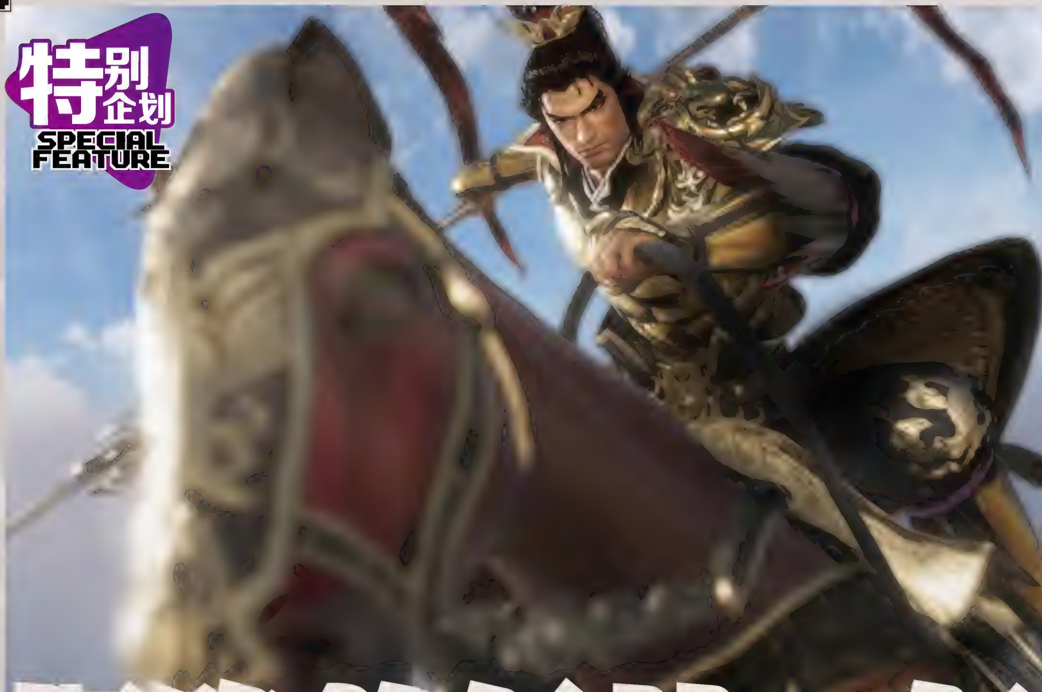


◀画面右上方一头原谅色乱发的拳手就是玩家扮演的角色……

作死

1982 年 3 月，对于《吃豆人》销量信心满满的雅达利又踏出了走向北美游戏业大崩溃的关键一步——他们向市场出货了耸人听闻的 1200 万套 Atari 2600 版《吃豆人》，远远高估了市场的消化能力。最终，这款游戏虽然销量惊人，但也只卖出了超过 700 万套，余下的游戏基本砸在了零售商的手里，对整个游戏市场产生了非常不利的影响。









探路前行廿一年

《三国无双》系列变革漫谈

《真·三国无双 8》在一片期待中发售了，全新的变化吸引无数眼球之余，也引发了巨大争议，这里我们暂且搁置争议，从整个系列来看几乎成为一类动作游戏代名词的《三国无双》，从初代至今一路走来的各种尝试与探索。除了本传、《猛将传》和《帝国》这三大主要作品，系列的衍生作品亦不乏大胆的尝试。而这篇特企，我们也从主要作品和衍生作品两大部分，来一览整个“《三国无双》系列”的探索与变革。另外，文中也会有两种简写，一种是《35X》这样带着世代序号的简写，如《真·三国无双 4》简称《354》；而对于游戏标题和系列，则简写为《真三》和“《真三》系列”。

主要作品系列

从 1997 年末至今，“《三国无双》系列”已经走过了 21 年、9 个世代，期间经历了数次大的改变。这里面我们除了顺序介绍每个世代的重要变化，也对相同发展走势的作品进行归纳分类，来系统地看系列主要作品的完善和改变。

跟风作品的成功转型

试水 三国无双

“《真·三国无双》系列”的起点之作《三国无双》是很早以前的一款 3D 格斗游戏，在其诞生的 1997 年，正是 90 年代格斗游戏热潮进入了下半场之时，如果说上半场是从跟风《街头霸王 II》到 2D 格斗游戏集体百花齐放，最终到 Capcom、SNK 两强对峙的局面形成，那么下半场就是新兴的 3D 格斗游戏强势发展时期，对于任何一家厂商都是重新进场的机会，

因此除了已经做出名气的《VR 战士》、《铁拳》这些，一些在其他游戏类型领域获得不俗成就的厂商也都在此时入场，如擅长 RPG 的 Square 做了《行星格斗》，以及擅长做历史模拟游戏的 Koei 做的《三国无双》。



▲游戏人物的方块感是那个时代3D格斗游戏的普遍特点。

为了在一大片 3D 格斗游戏中彰显特点，相信当时受命开发三国题材 3D 格斗游戏的 ω-Force 小组也是费了不少脑筋，尽管三国历史背景本身就算是一大特色，但距离脱颖而出尚远，于是采用了动作捕捉技术，让角色们使用兵器战斗，而且赋予了武器以龙胆、倚天等等霸气名字。除了魏蜀吴三个势力，也有“他势力”的吕布和貂蝉。和当时的多数格斗游戏一样，该作也有隐藏角色的设定，除了三国人物，还有使用吕布动作模组的织田信长，以及使用曹操动作模组的 Q 版丰臣秀吉。

现在回看，即便加了以上种种，当时 ω-Force 在动作游戏上距离成熟依然有不小距离，片头 CG 的打斗都缺乏力度感，进入游戏后的手感和平衡性就更没什么好指望的了。尽管 3D 格斗游戏这个形式没在以后继承下来，但也给整个“《无双》系列”奠定了不少基础，比如作为超必杀技的无双乱舞、魏蜀吴他四大势力、各种不同的武器以及霸气的名字、带着些许中国风的现代电子配乐，也有现在被玩家诟病不已的重模……

转型 真・三国无双

时间荏苒，一转眼来到了 2000 年，此时虽然距离前作《三国无双》只有 3 年，但 3 年之间整个主机市场都已经进入了新的时代，PS2 也完全接下了 PS 的主机市场霸者之位。而《三国无双》所在的 3D 格斗游戏类型，也由一哄而上的跟风热潮走上了少而精的核心向路线，一直无缘 3D 格斗游戏一线的《三国无双》继续留下来也没什么意思。不过没名气也有好处，就是游戏转型方便，于是这次直接改为 3D 动作类型。武将们不再是一对一格斗，而是驰骋于出自《三国演义》的著名战场上，对决数量众多的敌人和敌将，最终实现本军的胜利。

和大多数动作游戏里的孤胆英雄的设定不同，游戏中玩家所操作的出战的武将之一，友军的重要信息也会在战场上显示出来，这也使得游戏看起来似乎融合了策略游戏的要素，但事实上玩家仍然要承担近乎消灭全部敌将的重任，因为友军很难指望上。

不同于后来被戏称为“割草”的 AI 设定，该作中敌方无论是兵和将，都会毫不客气地对玩家发动猛攻，若是开荒状态，可能打大众脸都会被敌方兵将围攻到红血，好在加血的包子也不少。游戏继承了《三国无双》的四大势力、无双乱舞等一些要素，此外还加入了骑乘和蓄力攻击系统，蓄力攻击的挑空、昏迷、吹飞等不同效果也都在这刚刚转型的一作中就出现了，加上普通攻击和无双乱舞，以及同样在此作中加入的弓箭系统，让游戏的战斗招式选择非常丰富。


▲虎牢关赵云战华雄，系列很多的标志性特征在这一作中奠定下来。

这款从类型到系统都改得彻头彻尾的全新的《三国无双》，被 Koei 命名为《真・三国无双》，在此之前，游戏领域就已经有《真侍魂》、《真女神转生》这些在以往作品前加上“真”字表示续作和新的开始，除了双关，也使得名字无论是读起来，还是做标题 LOGO，都很有逼格。

《真・三国无双》很有特色，80 万的最终销量在大作如云的 PS2 时代虽然不算什么好成绩但也不差。次年、也就是 2001 年，Koei 再接再厉推出了续作《真・三国无双 2》。

崛起与发展

腾飞 真・三国无双 2

《真・三国无双 2》将前作的系统做了进一步完善，增加了大量的战场舞台和更多的武将，甚至有伏羲女娲这样的传说人物，还加入了护卫兵系统，增加了 C 攻击、血红状态使用的真・无双乱舞、双人使出的激・无双乱舞等等新要素，而且相比前作，画面也增强了很多，敌兵虽然数目增加但攻击意识一点不比前作差，经常在玩家力拼敌将时围着玩家攻击。而最让玩家们乐此不疲的，是本作的收集和培养使得 RPG 要素进一步强化，让玩家通过流程中获得的强化道具和越来越强的武器，以及武将的升级，明确感受到解锁更多武将及武将的成长所带来的成就感，具有专门获取条件的珍贵道具以及秘武系统则让收集的乐趣倍增。

这一作是整个系列的腾飞之作，一年之内便实现了百万销量。而在语言上，除了日文和英文，本作还有中文版同时具有中文字幕和中文语音的完全中文版——尽管配音的槽点有些多，但在当时最热销的 PS2 上玩到全中文的三国题材热销百万游戏，对于国内玩家来说也是前所未有的体验。虽说 2 代的各种革新让《真・三国无双》获得了玩家的广泛认同，但还有一个尝试却让该系列从此备受争议，那就是单独售卖的扩充版《猛将传》。这种扩充版其本质相当于当时 PC 游戏的扩充包，Koei 之前也有发售过“升级包”。Koei 第一次将此种概念引入到主机平台上，还是在内容上下了很大功夫的，包括增加更多的道具和关卡，为每个武将增加了第五把武器加 2P 服装，吕布和孙尚香还增加了来自“《三国志战记》系列”的造型，这也是“《真・三国无双》系列”首次与 Koei 旗下的其他三国游戏的联动。而追加关卡中讲述貂蝉逃离吕布的貂蝉千里行，也是 Koei 首次在系列中加入了进行完全原创的故事。



■再现原作巨兽威压的战象，和南中势力一起在《真·三国无双2》中登场。

2 代无论是本传还是扩充版，都非常出色，但是在向海外版发行时，却遇到了命名上的难题。这个还要从最初那款 3D 格斗版的《三国无双》开始，当时因为考虑到三国故事在西方的认知度较低，因此海外版起了与日版完全不同但逼格依然很高的名字《Dynasty Warriors》，直译就是“王朝勇士”。而到前作日版命名为《真・三国无双》时，海外版则延续前作的名字并加上序号，即《Dynasty Warriors 2》，这种命名方式在当时也算常见，“《侍魂》系列”就一直这么叫着，日版坚持不用序号起各种高逼格的名字，但海外版就老老实实地维持初代的英文名加世代序号。但《真三》这边不同的是，第三作并没有像《侍魂》那样把续作标题风格坚持下去，而且在《真・三国无双》后面加上了序号“2”，可想而知负责海外发行的部门有多为难——后知后觉给加上英文的“真”已经晚了，毕竟前作名字已经走了序号路线，而且“真”字包含了多意，如果方便加前作就加了；但如果这次海外版也跟着日版加序列号“2”，又跟前作的标题混淆了……最后，海外版索性继续维持自己的风格，简单粗暴地按照顺序把序列号定为“3”，并将这种命名方式一直沿用至今，使得海外版比日版的世代序列号总是多出一号。

国传 真·三国无双 3

《352》的成功，意味着 Koei 至此正式拥有了全新的硬品牌，2003 年，《真·三国无双 3》也在玩家们的期待中到来。相比 2 代对于 1 代在人数和舞台上的大幅增加，3 代虽然继续有增但增幅并没有那么大，角色则只是三个势力各增一人。这一作的最大改变，是以势力来推进主线的剧情，每一战可以使用多个武将来完成，也就是“国传”。因为每个势力都有各自的圆满结尾，所以包括张角这类都会问鼎天下，皆大欢喜。战斗系统上，增加了斗气系统，那些在特定地点的斗气武将，能力暴增且呈无受创硬直的霸体状态，虎牢关的吕布、长坂的张飞、夏口的甘宁……加上单挑系统，这一作敌将之强给玩家们留下了深刻的印象。新增的武器升级系统进一步加强了培养要素。道具上，除了赤兔、的卢、绝影、爪黄飞电四大名马全部到齐，大象也正式成为了开局可选的骑乘。冲车、云梯、虎战车、连弩这些大型兵器的引入也更加丰富了战场。

和前作本传与《猛将传》间隔长达一年的情况不同，本作在本传发售半年之后便推出了《猛将传》，新增的列传模式也称得上良心，但毕竟只间隔半年，因此还是有不少玩家质疑是否是将完整游戏拆开了卖……而 3 代除了《猛将传》，也新推出了增加策略要素的《真·三国无双 3 帝国》，游戏划分了 24 个区域，将这些区域全部占领便统一全国，而在这开疆拓土之中，随着区域的增加，与区域对应的地方特产道具、武器锻造这些便也越来越丰富。当然，游戏的主要玩法还是《真三》的那一套，而模拟策略要素虽然不如“《三国志》系列”，但也还是有那么点历史模拟的意思的，从此之后，《帝国》也成为了“《真·三国无双》系列”主要作品的第二个扩充版。



▲游戏公布时的宣传图片之一，Koei有时很喜欢玩这种恶趣味的暧昧，4代的关平和星彩也被暧昧过，不过随着以后作品中曹丕、刘禅转正，这些暧昧便也不再出现了。

完善 真·三国无双 4

4 代发售时间距离 3 代有 2 年，虽然这期间的主要原因是中间有了《战国无双》，但 4 代改良的引擎使得同屏人数大增是显而易见的。游戏的故事由国传恢复为人物列传，令不同势力服役过的武将（如姜维）有了更完整的故事，而且人物刻画上更加标签化，让新人凌统这样原本知名度不算很高的角色也非常有个性。这一作的新人除了凌统、曹丕、关平这些《三国演义》原作中的人物，也登场了半原创的角色星彩——历史上有记载的张飞的女儿，但史书并没有记载其名字，更没有记载其随父征战沙场的记载，而发型和服装也都明显不是东汉末年女性造型而更偏向于西式，更不用说明明是皇后但却跟比自己大一轮的关平暧昧……

系统变化上则取消了单挑，武器升级设定也被废除而增加了武器重量，据点种类也大大增加。这一作战斗系统的最大变化莫过于增加觉醒系统，在发动觉醒之后，玩家的武将也进入前作敌方才有的斗气状态，选择在合适的时机发动可以一举扭转战局。而 2 代就存在的护卫兵系统则在本作进化为护卫武将，虽然只有一人，但也加入了成长系统和特殊能力，使得护卫武将成为了又一个颇有培养乐趣的要素。某种意义上说，4 代的确是早期《无双》的一个巅峰，但相比 2 代的兵、3 代的将这些让玩家棘手的 AI 设定，4 代的敌方整体上都有削弱，加上人数增多，使得战场感虽然更强，但敌兵敌将们的存在感反而被削弱了。

本作的《猛将传》也是在本传发售后的半年后上市，最大的特色是增加了更有培养乐趣的立志模式——先捏一个原创角色，在选择势力和所跟随的武将后，从最基础的杂兵开始，通过任务逐渐晋升为兵长、副将直到成长为和无双武将。在成为无双武将之后，除了能在编辑模式里继续编辑服装造型，还可以在自由模式、外传中使用，与那些知名的武将们一同驰骋作战于疆场，并且同样会升级、装备道具、获取最强武器，这种从最低级一路成长到顶级的玩法，带来的培养乐趣也更大。相比《猛将传》，4 代的《帝国》并没有多大改变，主要是通过对自军下达指示而使得战略要素有了加强。

因为正逢 10 周年，因此到 2007 年，《354》的武将和地图等各种素材被拿来做进了大乱斗式的《无双大蛇》中。而 4 代本传于 2005 年 8 月推出了 Xbox 360 版，这也是系列首次登陆第七世代主机。



▲4代的新引擎让画面优化了不少。基本上解决了拖慢和人物消失的问题。

2 代到 4 代，可以说是整个“《真·三国无双》系列”诞生后第一次崛起和发展的过程，内容上，基于武将成长和武器道具收集的 RPG 要素成为了系列的一大特色，而且在个人列传和国传上都做了尝试，特定地点的武将爆斗气的设定很显然更加深了这些武将的存在感。以上各种要素加上《真·三国无双》就加入的战场和蓄力攻击，在 4 代都达到了近乎完美。但另一方面，4 代难度下降也让影响了游戏的体验。

值得一提的是，在这段期间，《真·三国无双》也开始尝试向机能较低但具有便携性的掌机平台进行移植，亦陆续从单独的 PS2 跨向更多平台。此外也于 2008 年推出了网游版，可谓是从不同角度来探索《真·三国无双》的各种可能。2004 年初基于《真三》系统的《战国无双》的发售，也标志着《无双》从单一的三国题材走向更多题材。而“《真·三国无双》系列”接下来该怎么走，则成为玩家们在媒体和网络上的热门话题……

引发巨大争议的二次变革

继续维持原系统的小改被批不思进取，但改动过大也会让老玩家难以适应，这个时候 Koei 的确难。如此大改还有另外一个重要原因：4 代虽然各方面都不错，全球销量最终也早突破了近 140 万，但跟 3 代超过 200 万的销量比还是呈下滑状态的，提早有危机感并作出变革自然值得肯定，但显然，大变革迎来更多机会的同时，也要背负同样多的风险的。最终，5 代本传的 PS3 和 X360 两版加一起的全球销量将将过百万，这次大争议的变革仍然没有改变系列销量下滑的趋势。

大改变 真・三国无双 5

在大多数玩家们的猜想中，4 代以后的《真三》无非是加入武将和战场，当然也包括新世代主机平台带来的画面上的大幅进化。而 Koei 却给了一个完全不同以往的答案：大变革。

平台上说，尽管 4 代就已经推出过 X360 版，但毕竟不是基于 PS2 版的移植，完全基于 PS3 机能的《真・三国无双 5》肯定会带来更高的画质，这点 Koei 没有让玩家失望，不仅画面赏心悦目，还基于机能的增强，大大强化了地形和攻城系统，更大的战场和与地形对应的突袭，都让游戏的战略要素比以往更进一层。强化的攻城战更让玩家体验到前所未有的攻城乐趣。从护卫搭梯工兵、击破守城敌人、占领城楼、保护攻城器械最终突破城门，整个过程环环相扣，城中复杂的地形也使巷战前所未有地有感觉，类似合肥新城这样拥有诸多机关的大城的攻守也颇值得研究，而战功设定又避免玩家爬上城墙后直接去剁 BOSS，引导玩家去体验大气磅礴的攻城战和巷战。

这些变革，让这款本传拥有了比以往《帝国》都更加丰富的战略游戏要素。护卫兵、护卫武将这些虽然取消，但战马本身赋予了更多的能力，而且还可以从评语上来获知战马未来的成长，成为又一个颇耗时的收集要素。此外 3 代的单挑要素也回归了，进入单挑后便被士兵们强势围观，想跑还会被杂兵们戳回来也是非常有意思的设定。

以上是值得肯定的正面改变，还有的改变是具有争议的，其中首当其冲的便是蓄力攻击系统取消，对于之前的系列玩家来说，各种效果的蓄力攻击的配合使用早已成为了一种操作习惯，废除后采用的连舞系统，在区分轻攻击和重攻击的基础上，通过连击积攒连舞槽，进而在攻击和属性上都更具优势，而围绕连舞的起手及连舞槽的维持也成为战斗的研究核心。对于很多老玩家来说，这样的战斗操作都陌生而难以适应。而且游戏本身的设计问题，也使得敌方武将（尤其是文官类）在高难度下，会以非常风骚且高速的闪避来全程躲过玩家的连续轻攻击，场面搞笑而尴尬。难度设定则使得像官渡这样的较早战场，颜良文丑这些爆斗气的大众脸有着比无双武将还可怕的实力，结合连舞系统下战斗初期攻击输出低下，使得战斗的难度也非常高。不过这个系统同样也获得了不少玩家的肯定，除了攻击动作前所未有地连贯，围绕维持连舞的战术、越打越强的攻击，也都让战斗的热血度越来越高。虎牢关前玩家操作吕布在漫天大雪中激战一波又一波的敌将，便是攻击输出提升与难度提升的最佳同步，在这场威压紧张与豪迈感并存的激战中，吕布也真正配得上是“三国无双”。相比连舞系统，武将们的武器变化、开始走非主流路线的造型，虽然也有争议，但远不如招式系统变化带来的争议大。



▶基于七世代主机开发的《355》，画面自然是大幅进化。

当然，充满争议，说明游戏本身还是有不少纯负面的变化的。如取消秘武，让游戏的收集乐趣大降；需要刷刷刷的战马和优质武器，更降低了游戏的挑战难度与重复游戏的无聊体验。而久违的、在知名度不怎么高的系列原点《三国无双》中仅在两个隐藏人物身上出现的重模，在本作中开始广泛出现，成为系列一直存在至今的负面问题。此外，受到早期 PS3 手柄取消振动功能的连累，本作不支持手柄振动也不小程度上影响了手感。

这一代没有《猛将传》，而是推出了重新赋予部分武将以独立武器和动作模组、并增加新战场的《特别版》。不过《特别版》并没有出在 PS3 上，而是出在了原本已走入历史的 PS2 上，后来还在 PSP 上进行了移植，但始终没有回归 PS3。让人不得不感叹：不光游戏有特色，扩充资料篇的发售平台也这么有特色！

真正让玩家在 PS3 上迎来 5 代扩充版的是《帝国》，此版因为重新对应振动手柄而使手感改善不少，更大的改变则是游戏本身，增加了武将和下野状态、军事会议等诸多新要素，且和以往《帝国》单纯使用本传和角色的素材不同，5 代的《帝国》回归了孟获，PSP 的移植版帝国还增加了最多四人的对战模式。与 5 代本传同样有特色的是基于 5 代的衍生系列要素的《联合突袭》，让三国武将去狩猎传说神兽，而且还出了两作，这个我们在后边掌机版的部分会详细说，这里就不赘述了。



▲PS2版的《真·三国无双5 特别版》，太史慈的独立武器在《特别版》中回归。

回归传统与寻求突破

2009 年。Koei 和 Tecmo 合并为 Koei Tecmo Games（光荣特库摩，以下简称 KT），《无双》依然是其一线品牌之一。2011 年，KT 发售了《真・三国无双 6》，和之后 7 代一样，这两作都是在回归传统的同时，相对稳健地进行新的探索和突破。

回归 真・三国无双 6

有些游戏厂商行事风格多变，经常会让玩家们捉摸不透。KT（包括之前的 Koei）便是如此，本来以为 5 代会基于 4 代的系统来个高清版，没曾想变化居然那么大。而 5 代虽然有争议有不足，但继续完善亦不失为成功的转型，可到了《356》，颇值得研究的连舞系统和大受好评的攻城战都没有进一步强化，前者完全被取消，回归了以往的蓄力攻击系统，这个变化带来了新一轮的争议，有人认为找回了从前的感觉，有人则认为退步，别管怎么说有很多人叫好；而 5 代颇有战略性意味的大战场虽然保留，但取消了机关、破门等各种攻城相关设定，却让从 3 代就加入的攻城系统，因为此次阉割而使得存在感前所未有之低。

而在新要素上，6 代有个最大的特色就是新人数大增，总数达到了 62 人，与 5 代的武将人数削减形成了鲜明对比。这其中既有在 5 代本传删掉之后复出的，也有蔡文姬这样在《联合突袭 2》首次登场的，更多的则是后三国时代的武将们纷纷登场，而《真・三国无双》的故事也终于展开到五丈原魏蜀战役之后，被后代追谥为高祖宣皇帝的司马懿也


■《356》加入了后三国时代的武将和故事。

带着一众后三国时代的魏晋武将，在原本的魏、蜀、吴、他之外，组成了新的晋势力。而与人数大增对应的，还有6代的故事主线恢复了3代的国传，毕竟国传下人数多少与故事多少没有绝对关系，不会因为人物增加而使做故事的工作量增加；坏处就是很多武将、尤其是新人被严重边缘化，好在新的编年史模式下，一些原本在无双模式中几乎没存在感的新人如蔡文姬，在这里也拥有了自己的故事。而与有限的国传关卡对应的，还有人物升级系统取消，改为了靠战场上获得道具、吃点心、学问所买兵书等方式增加能力，一定程度上弱化了游戏的培养要素。

6代系统上的最大改变，就是彻底取消了武器种类的使用限制，让每个人都可以随便使用各种武器且每次出战都可以带两把，给予玩家更多选择的同时，也通过擅长武器来引导玩家选择武器——擅长武器不仅有EX攻击，还涉及到秘藏武器。而切换武器的易武攻击，也是本作基于双武器系统的一个新动作。但是本作的招式基于武器而非武将，这就导致个别人物使用其他武器有时动作和姿势都很别扭。而5代的同模现象依然存在，即使是擅长武器也有重复的动作模组。不过整体上说，基于传统的蓄力攻击，配合新的EX攻击和易武攻击，还是能形成各种不同的打法，这让6代的动作系统恢复传统的同时也让玩家获得不少新鲜感。

6代还有个颇具冲击力的新变化，就是基于即时演算的剧情与战斗的无缝切换，在游戏时会大大增加了代入感，接近苦战友军武将后其自动回血的设定也让救援的意义更大。而厚重的历史剧情也是本作相比以往的巨大变化，叱咤一生的英雄们大都在壮志未酬的遗憾中走完了人生：曹操临终对典韦和夏侯渊的致歉、在悔恨中走完跌宕人生的刘备、在五丈原抱憾离世的诸葛亮、在无奈的笑声中死去的司马懿……尽管仍然有孙吴类似于少男少女合力战胜大BOSS、甘愿偏安的狗血剧情，但总体上人物临终前对未竟之志的遗憾，对玩家有着颇大的冲击力。


▲蜀势力结局，带着未能实现先帝兴复汉室夙愿的遗憾，孔明在五丈原走完了人生。

6代的本传上市时，各主机平台的数字商店都已经相当成熟，而5代又没有《猛将传》，因此6代是否有《猛将传》便成了玩家们的猜想。KT用事实告诉玩家：《猛将传》、DLC一个也不会少。《猛将传》依然在正传半年后发售，包括了旧人物复出、新人物转正，增加新模式这些传统增加要素外，也让部分武将的擅长武器做了修正使其更回归本色，基本内容和5代《特别版》的新要素差不多。相比《猛将传》那些重头新要素，DLC主要是增加编年史模式下的剧本以及服装、武器这些。而6代的《帝国》虽然不如5代的新要素多且正式取消了内政，但也增加了全新人物徐庶，这也是《帝国》中首次加入新人，至此6代的登场人数至此已经增加到了66人。顺便说下，6代也有《特别版》，不过内容只是6代本传在PSP上的缩水移植版，这就使得“特别版”彻底成了缩水移植的代名词，接下来随着PSV上市，掌机与主机性能进一步拉近，“特别版”这个名字便也再未出现过。

跨世代 真·三国无双7

出在2013年的《真·三国无双7》正逢PS3到PS4的换代，基于6代系统做了进一步完善，堪称是PS3平台（毕竟《无双》的主要平台还是PS系主机）综合素质最高的一作。使用任意武将在任意战场加入任意一方作战的自由模式回归、随机关卡的将星模式取代了前作的战史模式，故事模式中增加了教学模式。而新增角色中，除了继续增加关兴、张苞、文鸯这些后三国时代的角色，也让较早就登场的李典、乐进、鲁肃这些人物转正，使得人物更多了。招式上也和前作差异不大，但无双分成了三种，并且还回归了真·无双乱舞和激·无双乱舞。此外，4代的觉醒在沉寂了两个世代后也终于在此作正式回归主要作品。剧情上，则将前作的厚重历史风格削弱，还增加了非史实的if模式。

虽然看起来变化不大，但武器的天地人相生相克却给本作的战斗系统进一步丰富，此系统不仅能在克制对方时使出强力的旋风连击，面对效果不利的敌将时也使得切换武器的存在价值更大。此外2代就加入的武器武器属性在本作一口气增加到7种，并和附加能力混在一起，而且不止第5级秘武，还有更高的6、7级武器，有需要特别条件入手的获得法，也有低概率出现的刷刷刷。这一作的动作模组依然是基于武器而非武将，武器天赋设定甚至打破了前作擅长武器的EX招式的限制，但得益于武器种类的极大丰富，不同武将的共同擅长武器现象已经低了很多。

本传发售9个月后，7代的《猛将传》发售，参战的新武将中的吕玲绮，成为首个加入到“《真三》系列”的其他三国游戏跨界来的KT原创角色，而在新角色、新关卡、新模式这些之外，7代《猛将传》也终于给每个武将配备了独立的擅长武器，被诟病了两个半世代的同模问题终于得以解决了。此外PSV、PS3、PS4和PC上还都发售了包括了本传和《猛将传》的合集版《真·三国无双 with 猛将传》，成为系列首款同时面向两个世代的PS主机推出的《作品》作品。7代的《帝国》则在2004年11月，与本传隔了近两年才发售，增加的主要是称号系统、大规模秘技、武器属性固定等等。


◀7代的新角色关银屏，是蜀势力继黄月英、星彩、鲍三娘后的第四个女角色，为汉子气浓重的蜀汉再添一抹俏丽。

很显然，无论是6代的回归传统，还是7代以完善为主，这两作都围绕在“保守”二字上，毕竟上次步子太大扯得有点痛，也算是功夫不负有心人，到了7代、尤其是合集版的《真·三国无双7 with 猛将传》，为这个系列再次达到了第二个相对完善的状态。不过在衍生作品上，KT依旧进行着各种大胆的尝试，比如将6代继续往PSP缩水移植、基于6代在PSV和3DS同时推出不同卖点的两部《真三》作品；基于更加保守的7代的《真·三国无双 英杰传》则大胆地将《无双》和KT雪藏许久的《英杰传》结合起来，手游《真·三国无双BLAST》则加入了数量庞大的新武将。大胆作风与主要作品的保守风格形成了鲜明的对比。DLC和《猛将传》并存、面向新掌机、抽卡手游，都是这一世代的特色所在。

而在人物造型上，两代都改了5代的杀马特风格，将老牌人气武将恢复了传统造型，其中6代倾向中规中矩，7代则更加沉稳——但新角色则走了另一个极端，不知道是为了开拓西方市场迎合西方人，还是制作人本身的恶趣味，6、7两作新人的装束都更倾向于西式风格。——不过也只是看起来怪，玩起来的影响倒也不大。

会是饱受争议的新起点吗

开放 真·三国无双 8



▲人气颇高的新角色辛宪英。

《真·三国无双 8》让“《真三》系列”再度迎来了巨大变革，这次变革的力度不亚于 5 代，最大的特色就是以整个三国时代的中国制作了开放世界地图，加上巨大的文本量和分支任务系统，使得游戏的 RPG 要素更多。而蓄力攻击系统也再度被取消改为了新的流水攻击 + 触发攻击 + 反应攻击，也是不亚于当年连舞系统的又一次招式系统的改变，更加入全中文的语音和字幕……然而游戏一出便是差评一片，因为以前宣传和试玩时并未被发现的帧数和画面问题在实际游戏时暴露出来了，在初始教学部分尤其严重，之后发布的 1.03 补丁也解决得不是很明显。故事模式下，将国传和个人列传的结合同样不失为之前两作纯粹国传的一大突破，但也存在跨势力武将剧情缺失、关卡重复度高这些问题。钩绳让整个世界的都立体化起来，但缺乏破城奖励引导也让原本可以重现 5 代风光的攻城系统沦为了鸡肋……作为刚刚发售的系列最新作，在本期 UCG 有攻略和大篇幅的黄金眼，这里就只简单说下。而未来，除了希望在能通过 DLC 为该作进行帧数和画面上的进一步优化，也希望 KT 还能基于当下素材推出系统完善的续作，当然，能回归一些传统也是非常好的。

衍生作品的尝试与探索

前面说的都是基于世代本传、《猛将传》和《帝国》的主要作品变化，这部分说的则是 Koei/KT 在历代《真·三国无双》的衍生作品上的尝试和探索，相比主要作品，衍生作品的尝试往往更大胆也更加多元化。

走格子《无双》的战略性探索

初试 真·三国无双

2004 年 12 月，PSP 版《真·三国无双》随同 PSP 主机上市，游戏公布时让很多人为之惊讶，毕竟这是首款在掌机上的无双，而战斗画面看上去也不逊于 PS2 版。游戏移植自 3 代，虽然没有单挑也取消了武器收集，但对当时的玩家来说，能在掌机上体验到如此原汁原味的一骑当千，已经很知足了，而且副将系统、强化的武器升级，也让收集和培养乐趣得以一定程度上的保留。游戏将个人列传和国传进行了简单融合——其实就是各个势力的角色进行该势力下的每场战斗，战斗中角色的武器会升级，而获得的副将也会提供更多的能力及支援加成。

本作相比原作的最独特之处，是如同战略游戏那样在地图上走格子，然后在每个格点上进行原作一样的战斗，地图上的兵粮库因为涉及到游戏的剩余时间而成为了占领的关键，也大大增加了游戏的战略性和紧张感，在后期的战斗中，如何有效地抵挡敌方进攻，并尽可能地去占领兵粮库给己方赢取更多的升级机会来面对强敌，是游戏中必须要考虑的问题。而前面提到的副将虽然出自原作的护卫兵系统，但拥有提升我方能力、士气等各种加成，因此副将的收集对武将来说也算是另一种成长。而且副将除了三国的大众脸武将，还有《战国无双》的武将们友情客串，而且这个系统沿用到了之后同样在 PSP 平台的《激·战国无双》和《真·三国无双 二度进化》中，这也是“《无双》系列”在《战国无双》中吕布乱入无限城之后，两作《无双》间更大的互动。

▼战斗时，战斗画面和地图等信息同时显示。



再临 真·三国无双 二度进化

在本传推出到 4 代后，PSP 这边也推出了《真·三国无双 二度进化》，这次完全对应了 PSP 的宽屏，画面也比前作有了不小改善，前作让玩家大为伤脑筋的兵粮系统的影响大幅削弱，使攻关的紧张感都降了不少，而武器、战马收集这些也让该作更贴近于原作。对于纯掌机玩家来说，这无疑是一个接触《无双》的好机会，但是就游戏本身来说，也一定程度上失去了其战略性的特色，当然，这并不能否认《二度进化》是早期非常优秀的掌机版《无双》。



▲这一作支持了全屏画面。

很显然，就走格子这个设计来说，是 Koei 在早期 PSP 机能尚未被深挖时，面对机能限制的一种妥协，但加入战略要素也的确能看出 Koei 的用心所在。相比初代，《二度进化》画面系统都做了改善，至于战略性的大幅降低，其实也不算太大的问题，毕竟在 4 代原作难度下降的大环境下，玩家也更习惯于爽快。除了早期的两作 PSP 版的走格子《真三》，GBA、NDS 的《真·三国无双》也是走格子区域战的模式，但是因为有着其他更大的特点，所以我们在后面单独拎出来讲。

任天堂掌机上的大胆尝试

相比 PSP 平台，Koei 在任天堂掌机上的尝试可谓是更加大胆，而这里说的，就是三作登陆于任天堂掌机平台的《真·三国无双》。

Q版 真·三国无双 ADVNCE

就如前面所说，GBA 版的《真三》也是走格子，玩家、友军、敌将在地图上以此进行行动，和敌方接触便进入战斗。当然，最大胆的设计还是，Q 版与近乎全新的能力装备系统。Q 版自然是因为 GBA 机能限制，同



▶《真·三国无双A》，充分诠释了"麻雀虽小五脏俱全"。

样机能原因，同屏人数也只有 5 人，但人物比例大而且不停地出，因此战斗也非常激烈热闹。能力装备系统则是在原作的骑乘、弓箭、镗迫、护卫兵 / 副将这些全部取消后增加的补偿系统，该系统下的 6 个能力会在战斗中依次积蓄，蓄满后可以装备也可以继续积蓄，而积蓄过程也有不少窍门，总的来说，这作最独特的乐趣便是根据战场的对手来调配能力，而且也会让武将获得类似 5 代连舞系统下越战越强的成就感。相比稍早些的 PSP 版《真·三国无双》，本作保留了原作的人物成长和武器收集以及秘武，这就使得游戏在具有独特魅力的同时，也同样保留了原作的收集和培养乐趣，甚至通过武器熟练度系统一定程度上开放了角色的武器使用限制，但也以秘藏武器来指定最擅长武器——多年以后，这个设计在 6 代中开始正式启用。

相比动作方面的独特要素，这款走格子的《真三》的战略要素存在感就很低了，不过也没什么，毕竟整个系列在动作、RPG、战略三大要素上始终难以做到面面俱到，关键是要玩得爽，而本作也恰恰具备了这个特点。

当然，不足是肯定有的，比如人物少，而缺乏战略要素也让走格子的形式显得更为妥协。不过 2005 年末，《真·三国无双 DS》公布了游戏画面，画面就是本作的 Q 版风格，地图则是 4 代的黄巾之乱，让人有了期待，毕竟这是既拥有原作乐趣又有很多独特魅力的特别的《真·三国无双》，接下来 NDS 版很可能会是完整版，不过接下来……就如笔者之前在怀旧别册吐槽的那样，正式发售后彻底换了个模样。

波折 真·三国无双 DS 斗士之战

NDS 的《斗士之战》真的是非常特殊的一款《真·三国无双》游戏，再现了一骑当千的乐趣，同屏人数也够，有些高难度的武将战也需要动一番心思，当然还有 4 代造型的无双武将们纷纷登场。但是无双武将一个都不能用，仅有三个原创的可用，这变化有点太大，可以说整个系列若论改变之大，5 代和 8 代面对《斗士之战》都得跪。不过和 5、8 代本传具有不少正面积极意义的变革不同，《斗士之战》的改变更像是开发时间和经费不足的结果，和最初公布的《35A》完全版完全不是一回事，无双武将在整个游戏中只是陪衬，仅有的可用主角则没有任何自定义要素。该作加分的特色是妨害技能系统，随机摇出此战可用的技能，当摇出需要技能后再择时发动，是本作战斗方面的核心要素。而在走格子上，因为本作的胜负条件包括了攻陷对方本阵，因此在通往本阵必经的据点设置无双武将防守也非常有必要，而这些以卡片形式加入的无双武将除了本身的实力，也会赋予能力加成和妨碍技能，因此收集卡片和战前选择卡片也是游戏的乐趣所在，虽然说作为友军的这些武将完美继承了原作拖后腿的特征，但起码强的武将可以拖延更多时间，而规划路线、阻挡敌人、攻陷敌据点、攻陷敌本阵，也为游戏增加了不少战略要素。虽然有独特的乐趣，但毕竟距离原作太远，而且使用人物过少，使得这一作的评价并不高。而其影响，就是妨害技能的全场效果以及择时发动的使用方法在《真·三国无双 VS》的团队技能中得以再现出来，但后者同样人气不高……因此《35DS》的这些探索和尝试对整个系列而言，几乎没有什么影响。基本上没有在任何续作中体现出来。



总体上说，Koei/KT 在任天堂掌机上的《真·三国无双》（其实也包括《战国无双编年史》），一直都在进行更加大胆的尝试。但除了 GBA 版，后面的 NDS 版和 3DS 版，都让人有试水目的过于明显的感觉而诚意欠缺，一旦创新点的吸引力不足，遭删减要素的缺点便被更加放大，如此就更难被玩家认同了。所以说即便是试水，制作诚意也是必不可少的。

对战 真·三国无双 VS

《真·三国无双 VS》是 2012 年 KT 在 3DS 上基于《356》推出的作品，画面虽然不如同世代掌机 PSV 上的《真·三国无双 NEXT》，但相比之前 KT 在 3DS 上更早的《战国无双编年史》，画面提升也是相当大的。



游戏主打的是 4 人对战，这也正是本作的尝试点——通过互联网，让玩家之间进行网络对战，并且设计了作用于敌方或己方整个队伍的团队技能系统。相比网战，单机模式就显得有些单薄了，30 个角色相比本传少了很多，而关卡的重复性高也导致可玩性较低。网战玩起来很容易上瘾，鼓励进攻的系统设计也让节奏更紧凑，但还是有些如断网不扣分这样不合理之处。该作除了三国武将，还有三名《战国无双》的角色登场，此外还有与任天堂合作的林克与萨姆斯的角色服装。虽然如此，但耐玩度较低的单机模式还是降低了游戏的认可度，最终只有 6 万销量。

狩猎大潮中的二次跟风

2009年，已经发售五代的、早已是KT旗下的一大IP的《无双》却再次玩起了跟风，跟风对象正是PSP平台热热闹闹的共斗狩猎类动作游戏。这个系列，就是诞生于PSP平台的《真·三国无双 联合突袭》。


■巨大魔兽的讨伐战让人印象深刻，该作也移植到了主机平台。

共斗 真·三国无双 联合突袭

跟风虽然不是什么很正面的词，但起码在KT及其前身Koei，即便跟风，也不是简单换身皮再加些无关紧要的所谓特色，和当年跟风3D格斗游戏热潮的初代《三国无双》一样，此次跟风也只是跟风了一种类型，共斗武将、觉醒状态、武器对攻击对象的相性、大大小小的器械和中国传说魔兽，都让这款游戏玩起来完全不同于当时其他的狩猎游戏。其中觉醒状态可以看作是4代觉醒系统的强化版，而作为基于5代的衍生作，本作的画面也创了新高，复杂的地形玩起来别有一种感觉。

进化 真·三国无双 联合突袭2

相比前作，2代的变化依然称得上是进化，不仅大幅增加了魔兽和兵器的种类和攻击方式，也将故事模式大幅强化，增加了霸王篇和妖仙篇两大原创剧情路线，霸王篇中楚汉英雄再临，项羽和虞美人更以新角色身分加入，虽然张良、韩信、章邯等一众秦末楚汉争霸的风云人物以大众脸的方式出现，但当这些楚汉时代的著名人物的名字出现时，还是别有一种感觉。相比霸王篇剧情的大气磅礴，以周穆王和西王母为主角的妖仙篇的玄幻剧情就比较狗血了。最终，都是要挑战以魔王身分复活的秦始皇。角色上除了5代登场的武将，来自《无双大蛇 魔王再临》的孙悟空和三藏法师、“《真三》系列”和《无双大蛇》的女娲和伏羲也都有登场，蔡文姬则是本作中惟一加入的三国新角色，这也是整个“《无双》系列”中首个在衍生作品中加入并转正的新角色。


■《联合突袭2》中上演的吕布与项羽的传说之战“鬼神战霸王”。

虽然在2008年PSP平台便已出现和主机版完全相同完整大战场的《无双大蛇》，但这两部特别的《真三》为了画面和地形效果，依然采用了《怪物猎人》式的区域设计，某种层面上来说也算是另一种走格子。发售之后，这两作都在主机平台上移植了HD版。不过在那之后，该系列不仅没有再出新作，特别觉醒状态也并未在后来的《真三》作品中出现，而作为专有角色的项羽、虞美人、周穆王、西王母、黄泉这些原创角色，也都未在之后的“《真三》系列”至其他《无双》作品中出现，不免游戏让人惋惜。不过本作中首次加入的类似于《怪物猎人》的拥有多种不同设施的据点，在6代中继承下来，并一直沿用至今。到8代，已经完全恢复了当年《联合突袭》的城市据点设定，也算是为整个系列探索出的一个重要要素了。

异质操作的探索

提到异质操作，很多人都会立刻想到NDS，毕竟那时候掌机刚刚引入触摸功能，不过KT的《真·三国无双》，却一直到PSV才开始尝试异质操作。

触摸 真·三国无双 NEXT

作为PSV首发游戏，基于6代的《真·三国无双NEXT》刚一公布就吸引了大众的眼球，不光是看，玩的时候更会为其不输于主机版的强悍表现给吸引到，真真正正让掌机版《无双》画面达到一个新的高度，作为掌机版，其画面带来的震撼完全不亚于当年PSP的初代《真三》。不仅如此，还针对PSV的六轴、触屏、背触这些功能进行了操作设定，比如操作虎战车、弩车时的视角旋转，便与现实中旋转PSV本体相对应；基于触屏，则增加了神速乱舞，更恢复了武将单挑并设计为触摸操作——按照提示在屏幕上做类似《水果忍者》的划屏操作。前者很影响玩家在公共场合时的游玩，因为从NDS时候开始，一些较大幅度的操作动作就始终被玩家诟病，毕竟大多数人都习惯了安安静静地玩，太大的动作会连自己都觉得尴尬，不过毕竟是特定时候才能用上，所以影响不大；真正影响玩家体验的是单挑划屏操作，刚玩时可能会觉得新鲜，而且考验反应让玩家一直保持紧张，但时间长了这种反应划动操作还是会感到单调，对战强力武将更因为密集的划动操作而让游戏的难度以一种奇怪的方式大增，导致乐趣大减。



◀让BOSS战很有魄力但又遭到恶评的触摸操作BOSS战。

相比饱受诟病的划屏单挑，阉割的地图、相比本传略显单薄的剧情、场景贴图问题、白金难度过高这些，反倒都不算什么特别的黑点了。而且颇受好评的武将卡，也因为这个强行拉上的触摸操作，而被埋没了。后来的手机版《真·三国无双》尽管也使用了触摸操作，不过和本作的操作方式并没有什么传承。

其实在NDS时代，Koei/KT也进行了一些异质操作的尝试，不过都是下屏显示地图、下屏点击操作这些极简单应用，稍早些3DS的《战国无双编年史》也只是用下屏的触摸操作切换武将。在《无双》游戏中加入如此多的异质操作，这在KT还是第一次，但很显然，这些特意加入的异质操作成为了为“异质而异质”的画蛇添足设计。这之后，KT在PSV上的《真·三国无双7 with 猛将传》，就是和原版完全相同的主线作品了。

运营至今的网游《真三》

三国题材的端游、手游、页游太多了，长年做三国游戏的 KT 自然也不会落下，而且较早就做了起来，一直运营至今。

运营中 真・三国无双 Online

《真三》的网游版《真・三国无双 BB》在 2004 年 9 月首次公布，2006 年 11 月 1 日正式上线，游戏基于 4 代开发，玩家以自创武将的身分投入到三国乱世中。2007 年 11 月，由于运营商变更，游戏更名为《真・三国无双 Online》。作为动作 MMO，捏人、拜师、加入势力、副将、自家、炼武器道具等……要素还是很丰富的，战斗上则有面向低等级的练兵、势力间的冲突和争夺等，后来还加入了乱战、国士无双等模式。之后还陆续登陆了 PS3、PS4 和 PSV。2009 年开始，运营方还陆续发布了《神将乱舞》、《苍天乱舞》、《神龙乱舞》和《真・三国无双 OLZ》四个扩充包，其中 2010 年《苍天乱舞》中增加的昆仑山挑战中，也出现了类似于“《联合突袭》系列”的巨大魔兽的四大神兽，但是打法完全不一样。而《OLZ》为基于第 6 代的扩充更新，包括了更换 6 代武将造型、增加晋势力和相关武将等等，并且一直沿用到今天。目前游戏仍然在运营。

作为一款一直在运营的网游，运营商除了和 KT 进行《信喵野望》、《忍龙》、《战斗无双》进行素材道具上的联动，也与日本动画《苍天航路》、电影《赤壁》、电视剧《三国》进行了合作。

时间过得很快，从上架至今，游戏已经运营了将近 12 年，而就在去年 11 月，官方还增加了新剧本《鬼神降临》，不过此时的人气早已不如从前，导致玩家流失除了市场竞争激烈，也和令老玩家的技术经验积累很难应对更新、而只能依赖于氪金的游戏设定有关。作为网游吸引玩家氪金无可厚非，但该给非氪金及少氪金玩家以怎样的生存和成长空间，也还是要认真考虑的。



手机平台的多种尝试

早在智能手机时代以前，日本的手机游戏就颇为便携游戏爱好者们津津乐道，这里我们也来说一说手机上的“《真三》系列”。

早期 Mobile 真・三国无双

这款最早登陆手机平台的《Mobile 真・三国无双》，于 2008 年基于 i-mode 推出，虽然当时系列的主要作品已经出到了 5 代，但该作的角色形象还是基于 1 代和 2 代。除了单机模式，本作也进行了基于手机网络进行网络对战的尝试，不过限于当时的网络环境，该作采用了非同步型网络对战，此模式以统一全国为目标，最多支持 6 名玩家参战，使用武将卡以《无双》的动作游戏类型来进行领土扩充，还加入了外交模式。除了普通手机，该作还有对应当时雅虎手机的宽屏显示。因为游戏仅限于 i-mode 服务且有些久远，因此笔者也无法体验其游戏究竟如何，不过从画面上说，看起来还是不错的……



▲非常有原作风格的手机版。

社交 100 万人的真・三国无双

《100 万人的 XXX》是 KT 用自家知名游戏 IP 推出的一系列本体免费、带内购要素的手游，《战国无双》、《北斗无双》、《无双大蛇》等等有推出，当然也有《真・三国无双》。诞生于 2011 年、基于 6 代的《100 万人的真・三国无双》并没有选择智能手机，而依然是出在功能手机上。尽管该作宣传的类型中包含了动作，但实际上动作要素基本可以忽略，更主要的仍然是卡牌战斗，操作魏、蜀、吴、晋的武将，去战斗和攻城略地，当然，本作的重点还是通过 GREE 平台来让更多的玩家共同游玩，这也是游戏的社交要素所在。



▲《100万人的真・三国无双》之战吕布

动作 真・三国无双 SLASH

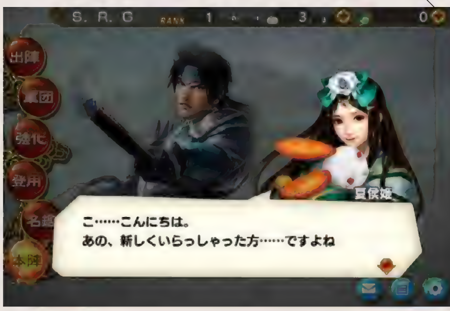
2012 年 KT 在 iOS 上推出手游《真・三国无双 SLASH》基于 6 代开发，依然依托于社交平台 GREE。这一作有些像前面说的网游版，自创武将然后在四大阵营中选择武将投靠，和其他玩家组队和对战。打败敌人、完成目标都会获得素材，从而让自己的角色更有特色。因为是用 iPhone 和 iPad 游玩，因此游戏的操作也都改为了触摸、划动、点击这些。游戏本体只有 15M，但安装后要下载近 1500 个文件，因此对网络情况和耐心也都是考验，对国内玩家尤其如此。2014 年，该作还推出了由 KT 自己运营的《真・三国无双 SLASH PLus》。

▶《真・三国无双SLASH》，支持竖屏游戏也支持横屏游戏。



集卡 真・三国无双 BLAST

同样是抽卡氪金游戏，2014 年上架的基于 7 代的《真・三国无双 BLAST》，相比《100 万人的真・三国无双》的斗卡战斗风格，该作的俯视点战斗更再现了原作的一骑当千爽快感，游戏包括了个人列传以及正史列传。战斗中武将对范围内敌兵会自动进行普通攻击，配合触摸虚拟按钮发动的蓄力攻击和无双乱舞，让游戏玩起来也有着像模像样的操作感。卡牌则和武将的能力有直接关系，卡越强武将的能力也越高，而将战斗后随机获得的 N 卡来喂 R 卡和 SR 卡，也是一个非常大众化的卡片（武将）强化形式。而这部抽卡动作手游在整个系列中的重要意义在于，增加了王朗、颜良、曹节等大量全新角色，其中夏侯姬、曹休、满宠等还加入了《真・三国无双 8》的正传，衍生作的新增角色向本传最大规模的这次逆袭，也不禁让人对接下来的新角色转正有了遐想……



◀进入《真・三国无双BLAST》，就会遇到给新人讲解游戏的夏侯姬。

除了以上 4 款官方出品，智能手机平台上还有两款 KT 授权的手游，分别是中国内地公司完美世界开发的格斗类型的《真・三国无双 Mobile》，以及台湾公司 NEXON 开发的俯视点动作类的《真・三国无双 斩》，因为非 KT 出品，这里也就一句带过。而未获授权的山寨版就干脆不浪费笔墨和篇幅了。总的来说，KT 在手机上做的《真・三国无双》，无论是单机还是网战都很重视，除了《100 万人的真・三国无双》，其余的都保留了一骑当千类动作游戏的基本特色。虽然以上都已停服或下架，但接下来仍然有值得关注，比如《BLAST》中那些尚未加入正传的新角色，是否还有机会在接下来 8 代的 DLC、扩充版或以后的续作中登场……

其他游戏类型的尝试

前面说了那么多，除了初始的《三国无双》以及前面说的手机上的《100 万人的真・三国无双》，之后的类型都是基于一骑当千、带有或重或轻 RPG 与 SLG 要素的《无双》动作游戏，而最后我们说的这两个，是使用了《真・三国无双》角色形象其他类型游戏。

搓麻将 雀・三国无双



▲麻将桌上亮刀子的惇叔。

麻将起源说一般都是追溯到明朝，但并不影响 KT 把三国和麻将这两个中国元素结合起来，按照现在流行的说法，也是把《真三》的 IP 价值扩大了。《雀・三国无双》发售于 2006 年，最先出在 PS2 上，之后又在 NDS 和 PSP 上移植。人物的形象和语音取材于《真・三国无双 4》，在听牌、和牌等一些场合都会有武将的语音——如果仅仅是如此，那么就太小瞧 KT、起码是当时的 Koei 了。游戏有两大模式，主要故事模式名为“无双斗牌”，三国的国传分别为曹操铜雀台落成、孙权建业大宴、刘关张打麻将三缺一的剧情，完成了三国的国传后还有无双传。而雀帝位战则是拥有各种不同规则的大会模式，大会的舞台也都是虎牢关、赤壁、夷陵、南中、五丈原这些三国著名战役的发生地。在当时大多数以卖萌卖肉来吸引眼球的麻将游戏中，这款三国猛将主题的麻将游戏也算是一股清流了。

玄幻 真・三国无双 英杰传

这款游戏最大的卖点就是重新启用了被 KT 搁置已久的 IP《英杰传》，并与 KT 最热门的《无双》结合起来。和以往《曹操传》和《孔明传》基于《三国演义》改编的剧情不同，该作的剧情完全原创，讲述的是赵云和小伙伴雷斌在无意解开神秘少女黎霞封印后发生的一连串故事，带着玄幻网络小说味道的剧情，配合奇怪的人名、雷斌的眼镜男造型，让游戏的雷作感铺面而来。不过毕竟是“英杰传”，所以游戏除了画面优秀，作为战棋游戏的系统也是合格的，五种单位类型、防御指令、待机朝向、背后袭击、基础 ZOC 系统等等，让玩家的选择多样而不失简洁，成长系统也让游戏颇有培养乐趣，基于《真・三国无双 7》的素材看起来熟悉而大气，原作的蓄力攻击和无双也都融入到战棋游戏中，战斗画面也颇有原作感，特色的共鸣乱舞虽然强大但发动条件繁琐，也相当于在游戏中为玩家提供了更多的战略选择。



▲游戏的沙盘界面，作为战棋游戏，该作的战略部分是相当合格的。

和大多数做了十几年二十几年的知名 IP 不同，Koei/KT 虽然在《真三》上做了很多尝试，但却极少去尝试其他类型，甚至其更早的历史模拟策略类也没有出过。相比《雀・三国无双》的谨慎，《真・三国无双 英杰传》明显更大胆，尽管战略部分做得还不错，但在这个战棋游戏普遍没落的时代，该作主要面向的显然还是《英杰传》和战棋游戏的老玩家，但狗血的剧情和造型已经足以吓退一部分老玩家了，而从 PS4 和 PSV 首周加在一起将将 1 万销量来看，似乎已经不用太指望续作了……

虽然本意是打算把系列的探索与发展说一下，但通篇下来，还是写成了面向整个系列的一个流水账式盘点，这里还请各位多多担待。而通篇看完，相信大家也会发现，相比《无双》的另一大原创系列《战国无双》的稳扎稳打的系列发展风格，Koei/KT 在“《真・三国无双》系列”中，无论是主要作品还是衍生作品，其寻求突破的改变力度一直都非常大，但也多次出现改变幅度过大以至于引发巨大争议的情况。当然，追求创新无论如何都好过故步自封，至此，除了希望 KT 能给最新的《真・三国无双 8》一直完善下去，也希望这个让玩家驰骋三国乱世的系列能一直走下去并越来越出色。

极端的事物，无论好坏，总是更容易引起关注。学生时代出尽风头的，除了喊着“完蛋了我压根没复习”却总能名列前茅的学霸外，往往是那些并不把分数看在眼里且四处“兴风作浪”的捣蛋鬼们；一部好电影可以轻松收获票房或者口碑，而一部足够烂的电影同样也能引起热议，甚至于让人想亲眼看看“究竟能烂到什么程度”......

一个永远平衡的天平容易被忽视，因为它本来就该那样，而当其朝任何一端倾斜时，幅度越大自然也就越引人注目——过年之前的“游戏大赏”是天平的那一边，过年之后的“金酸莓大赏”便是天平的这一边。惟一需要说明的是，游戏大赏所选出的作品毫无疑问可以与“好游戏”划上等号，而入选金酸莓的标准并不是简单地把过去一年黄金眼评分低于 20 的游戏一股脑塞进来，这些作品并不能简单地用“差”来形容，更多的是身为玩家的我们，对其恨铁不成钢的爱吧。

RAZZIE™ AWARDS Own Your Bad™

2018 TV GAME 金酸莓大赏

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 UCG众编 统筹 哪尼 美编 NINA

2018 金酸莓之战无不氪奖 《星球大战 战场前线 II》

获奖致辞

氪得惊动政府要立法来限制，问你怕不怕？！

设想一个问题，大家都知道“压倒骆驼的最后一杆稻草”这个俗语，意味着一件微不足道的小事反而成为了促成某个大事件的关键，那么从这个角度来看，真正意义上杀死骆驼的，其实是之前堆放上稻草的人，还是放下最后一根稻草的人？

从这个问题当中可以引申出法学上的讨论，或是哲学上的感悟，但当这个事情套在 EA 因为在《星球大战 战场前线 II》里过度采用开箱抽卡的机制而遭到玩家、媒体甚至是部分美国地区行政机构的口诛笔伐这件事上面时，答案突然变得无比清晰。

EA 肯定是杀死骆驼的那个人，但不是因为这家公司是全美最差游戏公司，也不是因为它关闭了无数受到玩家喜爱的工作室，原因其实非常简单。

因为在放下最后一根稻草之前，骆驼身上起码有一半的稻草也是 EA 放的啊！

这就是去年闹得沸沸扬扬的《星球大战 战场前线 II》开箱风波背后的真相，采用开箱的方式来让玩家在游戏中强化人物的确让游戏体验变差了，但本质上这款游戏并非有多烂，甚至可以说是蛮好玩的。可是 EA 在采用开箱系统来试图赚玩家钱的目标上矢志不渝，终于“感动”了玩家们，而这个情感的爆发点，恰好就落在了《战场前线 II》这款备受瞩目的大作上。

所以平心而论，有微交易和开箱系统的游戏在家用机领域并不罕见，大家其实都是骆驼身上的稻草，但是《战场前线 II》，注定是其中最耀眼的那一根。



▲《星球大战 战场前线 II》在微交易被关闭前的虚拟货币购买界面，可以看到售价最高的水晶包价格达到了71.99欧元，比游戏本体的价格还要高。

2018 金酸莓之首尔劳模奖
《混沌特工》

获奖致辞

首尔地下天天挖，秘密基地遍开花

以下情报截获自“军团”秘密基地108095674号：

《一位秘密基地建设者的自述》

我失业的那年，解雇我们的老板是这样跟我说的：“现在首尔都是世界先进城市了，谁还稀罕你们这些人类劳动力啊！”

虽然很不服气，但不得不承认和不知疲倦的机器比起来，我们这些会累会受伤还会摸鱼的人类劳工实在是没啥优势，所以我在找工作时因为这个原因被数次拒之门外后，终于把心一横，死马当活马医，决定去“军团”这种邪恶组织碰碰运气。

某种程度上，我赌对了，不过原因和我想的有点不一样，军团组织的机器人技术搞不好比政府正在使用的还要超前，但是他们的理念是“能用人做的工作绝对不用机器人做——机器人是留着用来征服世界的！”

虽然微妙地觉得又被机器人给比下去了，但起码我终于又有工作了，那就是帮助军团在首尔建设秘密基地。但是和我们之前那种一砖一瓦的建设方式不太一样，军团采用的秘密基地建设方式很先进，他们先预制出一个个结构和功能都不尽相同的房间模块，批量生产出一大批，然后我们只要按照一个叫做“随机生成”的古怪指示用不同的方式拼接这些房间，就可以快速建成一个秘密基地，最快的时候一天甚至可以建出十几个。



▲顺便配张我在混沌的特工入侵时偷拍的照片，Hollywood是我最喜欢的特工，因为每次他战斗之后秘密基地的房间都会被炸得不成样子，需要整个换掉，修都不用修，贼省事！

虽然我一开始很奇怪建这么多秘密基地是干什么，但在一次我们被“混沌”这个特工组织袭击过后，我就彻底搞清楚了。

简单地来说，军团和混沌这两个组织是对立的，而混沌打击军团的手段就是不停地摧毁他们的秘密基地，而军团则会不断地建设新的秘密基地，来重新占领这片地区。虽然总觉得这种对抗毫无意义，但他们开心就好，我一个打工族也管不了这么多。

一来二去，等我意识到的时候，我才发现其实整个首尔地下都已经被我们挖空了，秘密基地每次被毁了我们处理起来也轻松多了，把被打坏的房间换成同型号的新房间，再按照随机生成指示改变一下组合方式，一个全新的秘密基地就此诞生！

只是工作闲暇之余，我心里不禁升起一些怪念头：如果军团和混沌之间的斗争并非是现实，而是游戏里设定的机制，那我们目前在做的这一切，岂不是显得很合理？

不过我转头一想，如果一个游戏只有这么一种不断重复的内容，谁还玩得下去啊！

好了，这次就写到这里吧，我已经听到基地的警报声了，混沌的特工应该又打进来了，我得赶紧去建1080095685号秘密基地，不然就要被他们打光啦！

2017 金酸莓之经典传承奖
《双截龙IV》

获奖致辞

人生若只如初见，最好交情见面初

Technos的经典名作“《双截龙》系列”自1987年诞生以来，先后登陆十多个机种，其中最受好评的当属FC上的三作。因此当Arc System Works公布《双截龙IV》时，尽管游戏画面保持FC时代的点阵风格，但依然没有打消玩家们的期待之情。毕竟在如今这个独立游戏风生水起的年代，点阵风格的高评价作品可谓数不胜数。不过当人们实际玩到游戏之后才惊讶地发现，《双截龙IV》不仅仅是看起来像FC的游戏，就连玩起来也是当年的那个味道。《双截龙IV》在各个层面上都和当年FC上评价最高的《双截龙II》保持一致，老玩家可以毫无负担地迅速上手，但如果是当年没有接触过这个系列的人，肯定会被游戏那诡异的敌人AI、奇特的招式判定弄得火冒三丈。当然这些肯定是设计者刻意为之的，要知道本作连FC游戏特有的拖慢延迟情况都完美还原了，相信设计者的水平还不至于差成这样吧？只是FC版《双截龙II》可是1989年的游戏，过了28年等来这么一个原汁原味的续作，要想让玩家给出高评价，明显是太高估情怀的力量了。



▲游戏并不支持联机，因此和当年一样，必须找个线下小伙伴才能双打。

2018 金酸莓之最挫人设奖
《质量效应 仙女座》

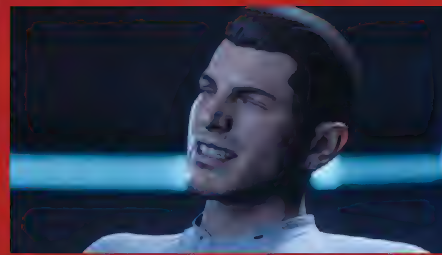
获奖致辞

没有仙女的仙女座

在原《质量效应》三部曲完结后，玩家们一直在等待新作的到来。结果这一等就等了整整5年，考虑到前三部曲从第一部到第三部发售也是 5 年时间，可想而知玩家们等待得是有多煎熬。结果在最新作《质量效应 仙女座》发售前一周，所有通过 EA Access 提前玩到游戏的媒体和玩家都傻眼了。而原因并不是在游戏素质方面，而是更加表层的问题：人设。

欧美角色扮演游戏的人设一般难以被亚洲玩家所接受，但是《质量效应 仙女座》的人设却能让全球玩家站在同一阵线上，一致认为本作的人设“丑”。特别是女性角色的刻画上，简直令人发指。其效果看起来甚至还不如 2012 年发售的《质量效应 3》，僵硬且滑稽的表情出现在了几乎游戏的每一个对话演出中，配合频繁的人物动作 BUG，使得本作在大部分玩家都还在序章的时候，网络已经开始了对其疯狂的吐槽。要知道，那个时候甚至连第一场战斗都还没开始……

实际上当玩家玩下去后就会发现本作的更多缺点：既不好看性格也不突出的角色、深度不够的剧情、勾不起玩家探索欲望的开放世界……对于那些被人设吓退的“观望党”来说，没有继续深入玩下去可能才是正确的选择。



▲这就是玩了半小时本作后玩家的普遍表情。

2018 金酸莓之以退为进奖
《无夜国度2 新月的新娘》

获奖致辞

把游戏做好太伤脑筋了，还不如多画几个妹子。

《无夜国度 2 新月的新娘》原定计划是 2016 年底发售的游戏，经历了两次跳票之后到 2017 年 8 月才上市，通常来说连续跳票而且还延了接近半年时间，很大几率是出现了很严重的问题需要大改，不过因为 NS 发售后追加了 NS 版，很多玩家愿意相信是为了追加 NS 版同步发售所以才作出延期而并不是游戏的问题，虽然是不是真的这样，局外人无法考证，不过到了游戏发售之后才发现，本作确实是做烂了。



▶“为了讨好阿宅，只好牺牲一下你啦。

游戏在发售前厂商极力宣传的就是本作的进化之处，甚至不惜做了一个对比视频把前作拿出来黑了一遍。对于向来比较好说 (hu) 话 (nong) 的美少女游戏爱好者，这些变化比如增加妹子数量，并且增加一些跟妹子互动的系统都很有吸引力，事实上本作也是这么做的，但是游戏的实际表现与其说进化加强，倒不如说加了很多可有可无的“新要素”之后，还把以前一些谈不上好但是还算正常的地方，改得不正常了。比如，每章加入了毫无意义的限制回合数设定，丝毫没想过这次的角色多支线多这样做会导致好感度没办法在一周目内全满——而且二周目除了继承存档之外几乎没有新要素。武器虽然增加了，但是毫无意义地将武器从魔捆绑起来，加上地图解谜要用其他从魔的原因，导致前作原本还能随时切换武器作战，本作却几乎只能用一把武器从头打到尾……当然，本作最多人诟病的，还是前作那些最应该提升的地方几乎丝毫没有提升，比如打击手感。如果说前作虽然评价一般但是至少还赢得了销量，但是本作的销量崩盘就正好说明了一切，就算是吾等热爱美少女游戏的玩家，对游戏的品质也是有追求的！

2017 金酸莓之劝退玩家奖
《高达VS》

获奖致辞

DLC 机体是游戏的一部分，不爽别买啊，但本体也不打折。

《高达 VS》如果单从游戏性来说的话，毫无疑问是一款非常出色的游戏。不用吹它系统有多精致、机体还原度有多高、2 vs.2 的战斗系统有多独特等优点。相信每个接触过这个系列并且进行过对战的玩家都有过沉迷其中不能自拔的经历，笔者在本作中耗费的时间也不下 200 个小时。然而这款游戏还是很努力地在不同的方面降低玩家的游戏体验。比如一些高达系列史上非常重要的作品以及当中的机体缺席。本来游戏最大的卖点就是机体数量多，可是到了本作却偏偏将很多以前就有而且有名的机体抽走，取而代之的是很多人气或者知名度并不高的机体（俗称的“杂兵机”），这对很多玩家来说是难以接受的。其实这些机体要是通过后续免费更新的方式加进来，说不定还能挽回一些口碑，但偏偏这些抽出来的机体是另外单独卖钱的，最近增加的神高达和尊者高达正

好证明了这点。——虽然卖 DLC 机体的做法已经是系列惯例了，但并不代表玩家对此就是持肯定的态度。一款卖 8000 日元高价的竞技类游戏，不仅还要不断消费购买新机体，而且这些机体还在某些方面优于原有的机体，这样的环境既让很多不愿意买 DLC 的系列玩家难以接受，也令很多新人望而却步。



▶想用我？掏钱啊！

2017 金酸莓之尴尬演出奖

《苍蓝革命之女武神》

获奖致辞

帝国已经打过来，别再尬演了好吗！

由 5 名俊男美女和大胸女武神共同主演，神谷浩史、樱井孝宏、泽城美雪等诸多名声优担任配音，一场由 5 名日德兰王国的年轻人掀起的对抗罗斯帝国的战争即将开演，而事实上他们这么做只是为了一己私欲，被后人称为“大罪人”的这 5 位年轻人到底经历了怎样的故事？

《苍蓝革命之女武神》的故事背景看似带感，然而不过是尴尬演出的遮羞布而已。当游玩一款游戏的大半时间都是在看过场动画时，你便会开始怀疑自己到底是在玩一款游戏，还是在看一部看似明争暗斗实则小打小闹的番剧。几乎任何两场战斗之间，都有至少 20 分钟的过场动画，播完一段还有一段，将整个故事的方方面面讲得无比细致。

长时间的播片也就算了，就当是几百块买了一部番剧吧，然而角色的尴尬演出实在是很难让人有耐心看完。角色的动作不仅僵硬，表情更是缺少变化，往往会采取一个镜头不动，然后角色之间开始不停对话的方式进行推进。仿佛时光穿越，回到了那个即时演算的过场刚刚兴起的青涩年代。

拜托，帝国已经打过来了，就别再反复地告诉我局势是多么的危急了好吗！？请让我跳过动画拿起武器直接上阵杀敌吧！我这三刀下去，帝国兵可都得死啊！



◀恭喜你，你已经通过这张图片看到了本作中最精彩的过场演出。

2017 金酸莓之一落千丈奖

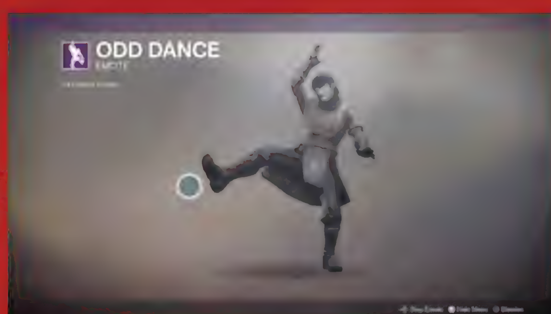
《命运2》

获奖致辞

命运一夜凉凉，动视故作不痛不痒不牵强

作为本世代最高制作的多人在线射击游戏，不仅出自于射击巨头的动视公司，还有《光环》缔造者 BUNGIE 工作室的加盟，两个顶尖开发组的碰撞本该能造就出最强的射击游戏，然而首月销量火爆的背后，在线人数却在一月之间暴跌 200 万。仅从游戏本身素质和手感来看，《命运 2》绝对是射击游戏中的翘楚，优秀的辅助瞄准令每一个手柄玩家都能产生自己是射击大师的错觉，飞檐走壁的跳跃设定也加强动作性与操作性。

这本该是一手好牌，但动视与 BUNGIE 没有看清网游市场规则。相比初代发售时糟糕的宣发工作以及过于简单的剧情内容，《命运 2》的确作出了很大的改善，然而游戏本身却没有什么变化，相同的界面熟悉的玩法并没带来太多的惊喜，简化后的装备系统更是降低了游戏的耐玩性，更别提少的可怜的副本任务了。糟糕的运营成为《命运 2》最大的败笔，而运营偏偏是网游最重要的核心，发售至今半年过去，第二弹 DLC 的名字我们都还不得而知。动视还妄想走 PVP 竞技路线（毕竟擅长），彻底忘记了玩家购买《命运 2》的初衷。



▲只剩下妖娆的舞蹈还有一丝温度。

2017 金酸莓之判定超神奖

《秋叶原之击》

获奖致辞

是福还是祸，惟祸躲不过。

当《秋叶脱物语》的制作组突发奇想来用自家的这个 IP 做一款（和《秋叶脱物语》相比）稍微正统一些的 ARPG 时，《秋叶原之击》（官方译名《秋叶原妄想物语》）就随之诞生了。真要说起来的话这游戏其实是在 2016 年 12 月就发售了的，之所以在 2017 年把它拿出来说，主要还是因为 PSV 版以及官方中文版都是在 2017 年推出。

虽然名字里都有“秋叶原”，但是和绅士氛围满满的《秋叶脱物语》相比，《秋叶原之击》就是一个正统的现代背景幻想类 RPG，讲述在无限循环的星期日里一群少年少女们的故事，并且解决由他们的妄想所产生的现实扭曲——这听起来就 ATLUS 味十足。不过作为一款 ARPG，战斗才是主要的，不过玩过游戏本篇或者试玩版的话这系统会让玩家有不少既视感——这 AI 和操作怎么就这么《传说》啊？



不过战斗系统“像《传说》”的游戏还是不少，例如近期将要发售 PS4 移植版的《光明之响》，例如 tri-Ace 当年加入 Square Enix 后推出的“《星之海洋》系列”。《秋叶原之击》的战斗究竟如何？只能说是学到了外观却没学到内在。

游戏角色那简陋的建模和小家子气的魔法特效倒也让战斗比较流畅，但是技能的搭配对游戏金钱的依赖性很大（因为要抽卡）导致玩到了最终迷宫都仍然会陷入 SP 不足而必须猛吃药的境地。但这还不是最憋屈的，最憋屈的是当玩家操作近战角色的时候，经常会受到来自杂兵或 BOSS 的“异次元攻击”——当你的眼睛看到角色已经防御完敌人的攻击而解除防御时，敌人收手的动作还是会打到玩家操作的角色；又或者是你明明看着玩家站在敌人的攻击范围外，却还是能被敌人的攻击擦到。如此的游戏体验，到最后也只得用能够长距离打枪的主角的青梅竹马基友来进行远程的普通攻击连射度过难关，但是碰到基友暂时离队的情况时又叫人头疼万分。

2017 金酸莓之神形具失奖

《魔女与百骑兵2》

获奖致辞

永远的沼之魔女，无法被取代。

虽然如今各大游戏厂商已经不再过分强调“游戏导演”的重要性，但不可否认的是，越有特色的游戏，导演对于作品本身的影响依然非常明显。由于制作班底的变化导致系列“跑偏”的例子比比皆是，而如果你要问为什么一款成功作品的续作却要没事找事地换人来做呢？90% 以上的情况都是导演自己甩手不干了，因为他们并不喜欢开发续作，其中最被玩家熟知的当然就神谷英树。不过这次的金酸莓和他没关系，而是另一位也不热衷于制作续作的游戏导演——泉达也。

“谁？？？”，我想这是不少人听到这个名字的第一反应。毕竟日本一终究只是一家小公司，旗下的游戏制作人没什么名气也并不奇怪。不过提到其主导的作品——《流行之神》、《魔女与百骑兵》、《卢弗兰的地下迷宫与魔女旅团》，现在各位应该就能对号入座了吧。最新的《卢弗兰的地下迷宫与魔女旅团》在推出 PSV 版后收获了不俗的评价，并且在去年移植到了 PS4 平台上，这款发生在相同世界观下的作品其实才是真正意义上《魔女与百骑兵》的续作，即便登场角色和游戏玩法都大相径庭，而更加凸显出这一点的，则是“所谓”的续作——《魔女与百骑兵 2》。



即便是现在把《魔女与百骑兵》吹上天的玩家（比如笔者），都无法否认当年刚玩 PS3 版时候所受到的惊吓——那画面、那 3D 建模，要不是知道是日本一出品，早就已经把盘给飞了。不过随着剧情的层层步进，在一个个看似独立的篇章、欢乐的搞姬日常和沼之魔女的粗口中，构建出了一个令人沉迷的故事——即便最后强行翻转的所谓“真结局”让人错愕到怀疑人生。而丰富的战斗系统可圈可点，让高手也有发挥的空间。不同迷宫的特色和解谜同样令人印象深刻 ..... 而这一切，都随着制作班底的彻底更换，在《魔女与百骑兵 2》中烟消云散——平庸的故事、无趣的迷宫、自以为是的战斗系统改良 ...... 游戏并不是一无是处，只是神形俱失，称之为续作实在过于牵强。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
通讯地址

★春节已过，一眨眼间，2018 年就过了 1/6，仔细想想，真是可怕极了。不过对于游戏玩家来说，每年 3 月正是大作频出的时候，幸福指数与 10 月、11 月并列全年前三。3 月底会有攻略特刊登场，敬请各位期待！

★这个春节不知有多少朋友是和《怪物猎人 世界》一起度过的呢？这里可以给大家透露一个内部消息，《怪物猎人 世界》已经创下了编辑部的记录，总共有 15 位编辑购入了这个游戏。如果不考虑免费游戏，它就是编辑部有史以来最流行的游戏，没有之一。

★今年全世界流感肆虐，据说川贝枇杷止咳露在美国都炒到天价了。编辑部也有不少人中招了，每天上班都是一片咳声。据专家透露 3 月还会迎来一次流感高峰，各位读者朋友可得小心自己的身体哦。毕竟 3 月还有一大堆新作等着大家呢！

Email Zi Wang：作为 UCG 的资深读者，也同时是电玩爱好者，一直很喜欢咱们的杂志，特别是去年出的《P5》攻略全书，当时真的是爱不释手。现如今坑爹的《塞尔达传说 旷野之息》实在是太大了，可探索的东西也太多了，整天不知道干啥，真的需要编辑大大再出一本《塞尔达传说 旷野之息》攻略全书，相信也一定是其他众多玩家渴望的，肯定会大卖。

纱迦：其实早在去年年底中文版公布之时，就已经有很多玩家表示希望我们推出中文的攻略本，因此我们很早就成立了相关的攻略组。只是中文版推出的时间不怎么巧，正好赶在春节前夕，由于印刷、物流方面的压力，不得不推迟到 3 月才能推出。不过老实说看到你的来信我还是被惊到了，至于原因就不方便透露了。总之敬请期待！

Email 技师：小学开始就懵懵懂懂地玩 X360，上了初中知道了 PS4 又变本加厉，上了高中才知道有 Steam 这种毒品。虽然接触得晚，但还是很喜欢。上高中后在报刊亭偶然买了一本 UCG，便爱上了这本杂志。我差不多是过目不忘的类型，所以看完没玩过的游戏的攻略也能教那些有游戏的人通关。UCG 就是帮我装逼的神器（牛哄哄）。新年新气象，祝 UCG 越办越好哦。

六等星：承您贵言，新的一年我们仍将提高杂志的质量，为各位带来更多优秀的文章与攻略。没想到原来我们的攻略还能起到这种作用，下次直接向你的好朋友安利我们的书刊吧。

Email fatbaby：我是两年前入手的国行 PS4 普通版，前段时间在朋友的港版 PS4 Pro 上体验了一下玩《FF15》，真的是有种丝滑顺畅的感觉，突然就对 60 帧心动了。我想咨询一下编辑部的各位大大，2018 年这么多大作，现在入一台 PS4 Pro 有必要吗？

哪尼：以我自己的切身经历来说，在习惯了 PS4 Pro 下玩《怪物猎人 世界》（帧数优先）后，我回家用旧版 PS4 打了几盘后，实在是难以忍受 30 帧的卡顿感了。并且诚如你所说，2018 有那么多的大作，PS4 Pro 是绝对值得入手的。不过至于是不是现在么……我觉得你可以再等等，因为最近 PS4 Pro 的价格因为《怪物猎人 世界》的大热而水涨船高，并不是一个好的入手时机。

Email 1918825858：不知不觉已经追了 UCG 好久了呢。想起原来在初中有很多同学会和我一起玩 PSP 一直到 3DS，现在我来了我们这个省最好的高中，当我提起游戏时大家都是一脸茫然：“啊？游戏还需要主机啊？”“你那么爱玩游戏怎么考上这里的？”我就很不明白为什么大家都觉得玩游戏都是坏孩子，这种偏见很是让人苦恼啊，很怀念原来大家一起面联 PSP 的时光。

好啦说正事，最近看大家玩 NS 都热火朝天的，自己也想入手一台，但是还没有想好玩什么。《塞尔达传说 旷野之息》是要玩的，其他小编们还推荐什么呢？在 B 站上看到有 up 推荐《上古卷轴 V 天际》，小编们觉得怎么样？以及编辑部有人玩《神臂斗士》吗，评价如何呢？

三日月：首先推荐的当然是《超级马力欧 奥德赛》，不过这游戏的受众面可能没有绿帽子强，不喜欢这类型的玩家很难在其中找到乐趣。另外值得推荐的还有《油彩军团 2》，单论对战和上瘾度的话，它可能是现在 NS 上游戏中最强的。至于《上古卷轴 V 天际》，说实话除非你完全没有接触过之前的版本，要不然实在不推荐，毕竟新加的内容太少而且意义不大，当然，可以以掌机模式随时随地探索天际省还是很有趣。

北山杉：《神臂斗士》这款游戏好不好玩取决于你和它的电波能否对上。游戏的素质毋庸置疑，充分利用了 Joy Con 手柄的体感功能，创造出了一种和传统格斗游戏完全不同的体感对战模式。惟一有点遗憾的是剧情部分比较欠缺，不过随着制作组自发售以来的不断更新，游戏的内容比刚发售时要丰富得多，网战体验也十分流畅，并且自带中文。总的来说如果你不排斥体感（本作也可以用手柄操作），对这种“新型格斗模式”感兴趣的话不妨值得一试，在买之前可以先看看实机视频确认是否符合自己的口味。

Email 疾风之翼：正值“猛汉王”发售之际，我也入了 PS4 的大坑，和熔山龙一起传火去了。不过不得不吐槽一下这次《MHW》中文版的各种怪物译名。之前有毒妖鸟差点就变成了吐毒龙（大怪鸟：鸟龙种自称什么龙啦），现在又有贼龙变成了大凶豺龙，和痹贼龙变成了大凶颚龙，让我等刚见到这名字的人一脸懵逼，以为又出了什么新怪物。但是想想之前也发生过《魔兽世界》的盗贼变成潜行者，《海贼王》变成《航海王》这种事。莫非这就是所谓的，天下无贼？（岩贼龙：大家是不是忘记我啦！那我该叫大凶什么龙好啊？）

宇宙人：为了适应各国的情况来“本土化”，从而进行类似的改动其实已经是司空见惯了。但是这次《MHW》的翻译确实存在一些问题，比如冥灯龙的套装技能“不消耗弩枪的弹药及弓的瓶而能够发射的情形十分罕见”这句话就典型没经过润色的。写成“低几率不消耗弩枪的弹药或弓箭的瓶”不就更容易理解了吗。类似的情况无论是剧情还是系统里都有，还好影响不是很严重。

编辑部游戏风向标

怪物猎人 世界 | 9 人

乌冬、果汁、宇宙人、三日月、稀饭、秋沙雨、八重樱、六等星、水无月

古龙都要给我杀绝迹了，刚刃珠也还是不见影。

——每作《MH》解禁后都要落入刷刷刷地狱的乌冬。

真・三国无双 8 | 3 人

马修、水无月、纱迦

我就想问：是谁那么闲把箱子给藏到那么高的房顶上面去的？

——每到新城市都要把箱子全部集齐的收集强迫症马修。

龙珠 Z 战士 | 3 人

苍穹、胜负师、梦叶

“反正你又没有结婚，就算退休也没东西要守护吧。”

——悟空吐槽乐平的这句台词，对屏幕外的苍穹造成了暴击。

刀剑神域 夺命凶弹 | 3 人

三味线、纱迦、果汁

事实上在一个满是枪械的世界里用剑就是在找死。

——试图在《刀剑神域 夺命凶弹》里砍子弹的三味线最终被射成了蜂窝。

天国 拯救 | 3 人

三日月、稀饭、六等星

“人靠衣装”这句话看来还是有点道理的。

——自从从路边一位死掉的骑士身上剥了套装备穿上后，三日月惊讶地发现整个城里的人都对自己毕恭毕敬。

Email 天际孤风：超优秀的 ACT 游戏《猎天使魔女 1&2》已经登陆 NS，UCG 是否有计划在杂志上刊登这两款游戏的整合版的详细攻略？或者像《生化危机 20 周年专刊》那样单出一本攻略书？

三日月：关于 NS 版的攻略我们是有计划在下一期杂志刊登的，至于单出一本攻略书嘛……从这次 NS 版新增的内容来看，单出一本攻略本的几率不大，但等到《猎天使魔女 3》发售之后那就另说了。

Email 张易雄：很多年前从《游戏城寨》看过一个《电视游戏广告至尊精选》，非常好看，都是游戏的海报，觉得这次怀旧别册也可以放一些老游戏的宣传广告，读者应该会觉得新鲜。

余烬：曾经在大学那会儿很喜欢看一些创意广告，特别是游戏的广告。不过我当时都是看的电视广告，海报类的广告少有接触。对于现在的游戏厂商来说，线下的海报广告当然存在，只是在国内少有看到而已。在怀旧别册中放一些老游戏的海报广告的点子非常不错，随着之后怀旧别册的进一步改进也许会加入其中。另外也推荐大家在网上找一些目前的游戏电视广告来看，比如前段时间的《怪物猎人 世界》广告就非常魔性！

Email Dokuro：2018 年 2、3 月不仅有很多新发售的大作，更有很多佳作的复刻版，我个人是十分想看到 2 月的 PS4《汪达与巨像（巨像之咆哮）重制版》、NS 的《猎天使魔女 1+2》、PSV《圣剑传说 2 玛娜的秘密》、3 月的 PS4《鬼泣 HD 合集》、PS4《战场的女武神 4》、PS4《二之国 II 荣归王国》等以上这些游戏的攻略或者特企的。另外像《鬼泣合集》、《汪达与巨像重制版》、《圣剑传说 2》、《猎天使魔女 1+2》等都是情怀和话题十足的游戏，不知是否可以在制作游戏攻略的同时，加入游戏当年和此时的对比，以及一些开发秘闻、趣闻、开发者和业界的变迁甚至是游戏高清美图、设计原画等内容。

怀旧册子本身的内容含量还是较高的，有很多游戏知识确实是埋没于历史长河，也可以带给大龄玩友情感共鸣和丰富年轻玩友的游戏知识。而日本的两大精品游戏小组，Vanillaware 和 Treasure，前者的《公主王冠》、《奥丁领域》、《胧村正》、《龙之皇冠》等和后者的《火枪英雄》、《幽游白书》、《守护英雄》、《斑鸠》等都是超越时间的佳作，神谷盛治和前川正人也是对游戏艺术非常执着的制作人，很希望看到这两个小组及这些佳作的深入回顾。还有像石渡太辅、上田文人、松野泰己这些才华横溢个性突出十项全能的制作人及其代表系列和作品，也是十分想看到深入介绍的。现在《游戏机实用技术》送的游戏劲作卡基本都是新发售的游戏，既然是收藏性质的卡，不知是否可以制作一些上述这些画面绝美素质过硬的老游戏的劲作卡呢？另外建议是否可以多介绍一些游戏硬件或者周边。

水无月：3 月是日本商界财政年度的最后一个月，不少游戏公司为了冲击财报数字，都会把一些重量级作品压在这个时间点发售，因此对于喜爱日式游戏的玩家来讲不啻于圣诞商战。《巨像之咆哮》的攻略预定会在《Playstation 专门志》上和大家见面，《战场的女武神 4》、《二之国 II》这样有众多玩家期待的大作我们也肯定会制作相关攻略和研究，请您放心。而《鬼泣合集》、《猎天使魔女 1+2》与《圣剑传说 2》等游戏条件合适的话，我们也会在其他周边刊物上制作相关攻略和研究，敬请期待。

Vanillaware 和 Treasure 这两大精品开发商的作品不仅在日本，国内也有着极高人气。以后有机会的话，我们也肯定会制作专门的回顾特企专题。至于游戏硬件或周边，UCG 主刊的“软硬兼施”栏目与“多边共享”栏目，还有我们的官方微博都会保持对这方面信息的跟进，也有许多精品内容，欢迎大家保持关注。至于劲作卡选用老游戏作为题材的建议，如果是 PS2 以前时代的老游戏的话，恐怕是有一定难度，不少游戏虽然画面很优秀，但是现在很难找到高质量的高清大图，其实这也是我们怀旧别册制作时遇到的难题之一。

Email 超人：春节合刊的实体书终于在公司尾牙结束后的寒冷半夜拿到了，回想 18 年来年年为了合刊提心吊胆，（从前报刊亭的阿姨常常提前回家过年），虽然现在的电子版都是当天出立刻下载并当天看完，但杂志嘛，还是要拿在手里的沉甸甸的书本才是最佳形态。每年看合刊已经成为一种习惯，就像春节走亲访友，在难得的假期看着自己喜欢的杂志，玩着喜爱的游戏，快乐竟如此简单纯粹！ 2 月份已经定了《真三国无双 8》和《猎天使魔女 2》，很期待。原谅我还没有足够的时间玩《塞尔达传说 旷野之息》，虽然有中文了，但还是缓一缓吧，毕竟现在没那么多精力去把所有的平台都玩个遍。现在要玩的游戏真是太多了，欠下的债总是要还的。学生时代没钱有时间，工作后却是有钱没时间……

最近发现老任越来越注重中文市场，很期待将来的国行和国服，加油！

水无月：首先感谢您长久以来对我们的支持，虽然每年合刊的截稿前夕对小编们来说都是加班地狱，不过想到有许许多多像您这样的忠实读者在支持、期待着我们，大家浑身上下又都充满了干劲。关于“学生时代没钱有时间，工作后却是有钱没时间”我个人也是感同身受，虽然作为游戏媒体从业者整天和各种游戏打交道，但是能够真正脱离工作，安静地玩自己喜欢的游戏机会有些时候也是挺奢侈的。从《火线回响》到《异度神剑 2》，再到《塞尔达传说 旷野之息》，老任这两年的对于中文市场的支持的确能够让每一个任天堂游戏爱好者振奋，相信以后也能越来越好。

Email kosmos：亲爱的各位小编，现如今每月的大作佳作越来越多，攻略的需求量也越来越大，想必小编们的工作量也越来越多了吧。但最近的一些游戏攻略都往往要分好几期才能刊登完整（就好比我最近刚刚通关的《异度神剑 2》，算上还没发售的春节特刊就已经 4 期了），查阅起来实在有些麻烦。所以小编们能否像去年的《塞尔达传说 旷野之息》攻略一样将这些支线收集要素较为繁杂的游戏攻略，在本刊刊登后整合一下上架到电子版商城呢？

六等星：完整攻略研究分成多期刊登的确不太方便后来的玩家查阅，非常感谢您的建议，如果大家对整合版攻略需求较大的话，我们会认真考虑制作去年一些热门游戏电子版的整合攻略和《塞尔达传说 旷野之息》一样上架电子商城。

GGJ × 天下聚会 新春报道

Global Game Jam 2018 上海 - 晶核站

1 月 26-28 日，由 Global Game Jam 官方全球主办，晶核教育承办的“Global Game Jam 2018 上海站”在上海网络视听产业基地举行。

Global GameJam (R)（GGJ）是全球最大的游戏活动（游戏创作），也可以把它看作是一个专注于游戏开发的黑客马拉松。在今天的高速互联网的世界里，我们可以聚在一起，创造分享经验，并以多种方式使用视频游戏来表达自己，这是非常有意义的。这是一个在游戏中激起全球创意的声音，同时探索发展的过程，无论是编程，迭代设计，叙事探索还是艺术表达，这一切都凝结成了一个 48 小时的发展周期。GGJ 鼓励具有各种背景的人们参与并促成游戏发展和创造力的全球传播。

而本次上海晶核站，吸引了不少游戏开发者，当中既有在游戏行业奋斗多年的“老司机”，也有混血老外同学的加盟，更有美女队长率领的女子组合。他们组成了 8 个队伍，在 48 小时内，开发出了 9 款游戏。本次大会活动的开发主题“Transmission”，有传输、传播、传染之意，其实也暗合了今年 GGJ 十周年不断壮大发展之势。现场开发者自始至终都保持着高涨的热情，比如有一个组，除了一个男生，其余队员均由妹子来担当，还设计出了一款《where is my girl》的 AR 游戏，特别是路演环节，还专门让男子成员来演示找妹子的游戏，特别有趣。还有让现场脑洞大开的《创物者》，别出心裁的结合，让人浮想联翩又创意无限。而上海晶核站这次还特别为十周年准备了一个意义丰富的蛋糕，和现场所有的开发者一起分享今年这个特别的时刻。

UCG“天下聚会”配合一起协办此次活动，给予了晶核站很大的支持。主办单位在现场提供了很有复古情怀的两台街机，以及 VR 体验室，也让一众开发者在紧张的开发过程中，得到了尽情的放松。相信随着各方力量的加入，Game Jam 这种活动形式会越来越成为国内游戏开发者聚集与成长的催化剂。这也让我们对明年的 Global Game Jam 2019 倍感期待。







Global Game Jam 2018 广州站

1 月 26-28 日，由 CiGA（中国独立游戏联盟）主办，中手游独家承办的“Global Game Jam 2018 广州站”在积优石榴仓举行。

Global Game Jam（全球游戏创作节，简称 GGJ）是全球规模最大的、非盈利性质的线下游戏极限开发活动，于每年的 1 月底在全球数百个站点将同步举行，全球开发者将在 48 小时内，围绕现场揭晓的神秘主题，开发出数千款游戏。中国区的活动分别在北京、上海、广州、成都、杭州、武汉六个地区举行。而广州站的活动从 2015 年开始，影响力不断提升，此前 UCG 也曾作过专题报道。

而本次广州站，吸引了近 200 名开发者，当中既有在游戏行业奋斗多年的“老司机”，也有年仅 15 岁仍在读初中的“新生代”，他们组成了 35 个队伍，在 48 小时内，开发出了 37 款游戏。本次大会活动的开发主题“Transmission”，有传输、传播、传染之意，其实也暗合了今年 GGJ 十周年不断壮大发展之势。现场开发者自始至终都保持着高涨的热情，最终以开发者互投的方式，选出现场最受欢迎游戏：“还有两个人没来”队开发的利用声波的双人对抗的游戏《Bounding Ball》与“24”队根据活动现场就地取材的恐怖游戏《石榴仓之魂》并列第一。而“亚恒”队的带有哲学意味的《沉默的螺旋》，与“T”队的欢乐双人协作游戏《Fire》分获第二、三名。值得一提的是，当中的“24”队之所以起名为“24”，是在活动开始后第二天才临时组建的双人队伍，实际上他们开发游戏的时间还不到 24 小时。

当然，这些游戏不能与我们在 UCG 上见惯的 3A 大作相比，但想想能在 48 小时内开发完成一款游戏，已属难能可贵。而且从这些游戏中所表达出来的创意与脑洞，还真是让我们对中国未来的游戏充满了希冀和遐想。

而本次活动的精彩还不仅于此：“天下聚会”在现场设置了阅读区，精美的游戏设定集与游戏开发丛书是现场的灵感源泉，深受一众开发者欢迎，直到深夜仍有开发者捧书夜读。同时，主办单位在现场特设名为“家用游戏机前史“的怀旧游戏展区，展出了超过 50 台怀旧主机、掌机、电脑，以及近 200 张怀旧海报，带领大家重温 70-90 年代的那段群雄逐鹿的主机发展史。而八位堂、北通提供的游戏设备，也让一众开发者在紧张的开发过程中，得到了尽情的放松。相信随着各方力量的加入，Game Jam 这种活动形式会越来越成为国内游戏开发者聚集与成长的催化剂。这也让我们对 6 月的 CiGA Game Jam 倍感期待。



■大合照


■开发现场一角


■凌晨时分仍在‘天下聚会’阅读区夜读的开发者

Global Game Jam 2018 杭州站

一月末的腊八时节，杭州刮来了一场“百年”难遇的寒冬大雪，同时也刮来了杭州游戏开发者们的无数热情与关注。由“Nexus Space”主办，CIGA 中国独立游戏联盟、游戏机实用技术、UCG 天下聚会、GOG.com 联合举办的“Global Game Jam 2018 中国 - 杭州站”于 1 月 26 日至 28 日，在杭州萧山宝盛世纪中心“Nexus 空间”盛大举行。

十年余载的风云砺炼，现在的 Global Game Jam 已经成为游戏界、全球游戏开发者心中最具权威性的 48 小时极限游戏创作活动。仅 2017 年，在全球就共有 105 个国家和地区，超 800 个站点，超 36000 名开发者参与，一共创造出 7000 余款游戏。在本次中国站，共设有 6 个站点，其中包含杭州、上海、北京、武汉、成都和广州。这不仅是一场游戏领域的盛会，更是一次全球的游戏开发者们的狂欢。

同时，被选召参加本届 GGJ 2018 杭州站的少年们，这里不仅有爆肝的开发，更是首次联合了芬兰可爱的“北极熊”，为杭州的游戏开发者们带来透心凉、直发抖的“Polar Bear Pitching 冰水挑战”。冷酷的气温与刺骨的冰水，着实让不少开发者们都望而却步、心生怯意。但是！只要勇敢地站在冰水中，喊出自己的创业梦想，就能获得由“GOG.com”赞助提供的各类经典大作“游戏兑换码”一份！最终共有 10 位小伙伴勇往直前、挑战冰水，并赢得了现场所有人一致的掌声与喝彩。

一场游戏的旅行，一次脑力的比拼，一回极限的挑战。全国游戏开发者们的对 GGJ 的热情超乎想象。本届杭州站吸引了不仅来自江浙沪，甚至还有东北地区的参赛者远道而来，总计共 127 人参加了 Global Game Jam 杭州站！

1 月 26 日下午五点，本届 Global Game Jam 的主题正式公布，主题为“Transmission（传递）”。主题刚刚公布时，所有参赛者们都有点懵圈，但又立即恢复状态，带着各自的理解纷纷组成团队，对主题进行深入互动与交流。

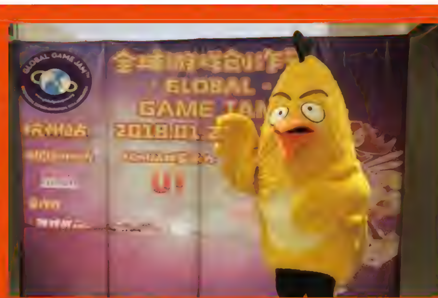
经历了令人捉急的组队过程后，杭州站共组成了 35 个大大小小的团队，最多的一个团队有 9 人之多！其中当然也不乏单人 SOLO 的大佬，共有 6 人选择独自开发。最终，在 1 月 28 日的下午三点，在用尽 48 小时的极限时间后，杭州站 35 个团队，总共完成作品 35 个，所有团队圆满完成任务，无一例外！

下面这款游戏是本次杭州站中，最值得推荐的游戏之一！

与日抗战的日子，距离甚远，但国耻我们永不会忘。而这款名叫《我的记忆（My Memory）》的横版闯关游戏，将我们带往主人公小男孩的记忆中去，带往战火纷飞的抗日战争时期。

根据真实事件改编，这个令人心颤的故事是发生在第二次世界大战的中国战场，1937 年的南京大屠杀，一个小男孩穿过日军的封锁，将 John Magee 所拍摄的日军暴行的录像传递给外界。

简单的玩法，特殊的剧情，包含着深重的意义。其蕴含的情感力量再现和还原了那段血淋淋的历史，并深深刺痛了每个玩家的心。









Global Game Jam 2018 深圳站

100 多个国家，800 多个站点，4 万多名独立游戏的开发者们同时进行创作，只为在 48 小时内创作出他们的传承与信仰。

2018 年 1 月 26 日到 28 日，全球最大的 48 小时极限游戏创作活动 Global Game Jam 在全球各个站点同时举行。这个需要在 48 小时内，根据主题创作出一款游戏的活动，每年都会吸引独立游戏的开发者们参与其中，这就是属于独立游戏的狂欢节。如果要问今年的 GGJ 有什么不同，那便是今年正好是 GGJ 的第十个年头。也许正是因为这个独特的年份，今年活动的主题也颇有周年纪念的意味。

本次的主题为“TRANSMISSION”，你可以将之理解为传送、传递、传播、传染。单词确实不难理解，但如果需要你将之通过一款游戏反应出来，你会制作怎样的一款游戏呢？

经过了 48 小时的制作，最终有三款作品获得了“最佳全场人气奖”。6 号参赛队伍“空调房”的作品《GENESIS》是一款音乐游戏，动感的音乐和极富想象力的绚丽画面是它获得高人气的原因；“四大皆空”队的《KITE》正如其名是一款放风筝的游戏，除了出彩的画面和独特的玩法外，游戏通过亲情来表现传承的手法也让人叫绝；参赛队伍“爱象介款游戏”的作品《Let's shebao》是一款简单粗暴的互斗游戏，四名玩家互射光线，两人存活即进入下一局。有趣的玩法让这款作品在试玩阶段火爆异常。三款获奖作品各具特色，它们都通过精心的设计表达了自己对于主题“TRANSMISSION”的理解。

作为本次活动的协办方，“天下聚会”也参与到了活动的组织之中，为活动最终顺利而成功的举办做出了不少努力。就正如这次的主题“TRANSMISSION”一样，有着多年历史的“天下聚会”也通过本次活动传承着“天下玩家是一家”的理念。让我们共同期待“天下聚会”在之后的日子里为玩家和读者朋友们带来更多精彩的活动。



如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.ucg.cn
UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

Global Game Jam 2018 武汉站

1 月 26 日，武汉迎来了罕见的暴风雪。仅半天时间，白雪堆积，路面结冰。一时间让这个不常见大雪的中部城市，陷入了短暂的瘫痪。而由 UCG 天下聚会大力支持的，铃空游戏承办的 2018Global Game Jam 武汉站就在这样的天气下，开始了。

踏风雪而来的独立游戏开发者们

下午 3 时，风雪依旧，陆陆续续到场的参赛者，让我们原本悬在半空的心安定了下来，大家并没有因为天气原因而放弃这次活动。签到时，每个人脸上都透露着兴奋的神情，一副跃跃欲试的样子。



虽然不少人是第一次参加，但是准备都颇为齐全，甚至有位小伙伴，把家里的枕头和被子都带来了，第一个夜晚可以美美睡上一觉，用充沛的精力面对接下来的挑战。

现场还有一位参赛者因为天气的原因，导致活动第二天才赶到现场。此时离开发结束仅不到 24 小时，他也错过了组队环节，只能一个人完成游戏创作的所有工作。就是这样的条件下，这位参赛者顺利的创作出了一款名为《Move or stop》的休闲小游戏。



这款游戏中，玩家需要控制一个光球，躲避障碍物，并通过发射光波找寻隐藏的圆环。整个游戏简单有趣，完成度高，无论从玩法、画面、音效各个方面都十分成熟，从而征服全场获得了本次武汉站最具人气游戏第一名！

在校大学生一跃成为主力

本次武汉站的参赛者，有三分之一是来自武汉本土的在校学生。他们也许并没有丰富的研发经验，但是热情和创意上却一点都不输于任何人。现场两支全由在校生组建的队伍，则诠释了这一点。

第五小组"噼里啪啦崩"，创作了一款名为《明天世界要毁灭》的策略类游戏。游戏中玩家通过监视、监听，以及微博、微信来发布明天世界就要毁灭这一虚假信息，当全世界人民都相信明天世界就要毁灭，则会出现社会混乱导致世界真的毁灭这一结局。作为一款反讽游戏，很巧妙的使用到了当前社会比较流行的社交方式，讽刺那些通过社交媒体传播虚假信息的社会现象。

第六小组"就凭你也想和高阶领主说话"，则全是来自武汉华中科技大学的学生。他们创作的《真理之光电台》是以电台为形式的剧情类游戏，玩家扮演一个电台的负责人，通过电台为民众播报一些社会尖端新闻，从而影响社会舆论和提升电台的声望。游戏里大量涉及政治话题和人性选择，敢于丢出最尖锐的话题。让玩家在面对民众和政权的压力时，选择报道真实事件，还是获得更多金钱和声誉虚假报道，从而进入不同的结局。

这两款学生小组创作的游戏，在创意上都及其大胆，思维独特，颇有武汉地下摇滚和地下电影的感觉，无所畏惧，尽情的表达内心的想法，十分符合独立游戏的调性。

2018Global Game Jam 武汉站一共创作出 12 款游戏，在最后的路演环节上，大家投票选取了三款最具人气的游戏，分别是第四组创作的《回音》、第六组创作的《真理之光电台》以及最后一组创作的《Move or stop》。这三款游戏被邀请参加今年 5 月份在武汉举办的中国游戏节上进行展出。届时，创作者将和玩家直接面对面进行交流，希望能借助这样的展出机会，让游戏得到更好的完善，成功商品化。

通过这次活动，让我们看到了看到了武汉游戏人对于独立游戏的创作热情，同时也能看到国内著名的游戏媒体 UCG 对武汉独立游戏的青睐与支持，作为 UCG 发起的天下聚会，以一种亲民的方式让更多的玩家认识和了解独立游戏，也让我们进一步了解 UCG 为国内游戏的发展所作出的努力和成绩。



本期奖品



大奖：光荣特库摩提供的PS4平台港版中文《真·三国无双8》1份

各类书刊电子版任选1本（5名）

问卷调查

1. 今年春节你玩了哪些游戏，是否有发生什么与游戏有关的趣事呢？
2. 对于 2018 年的 UCG，你有哪些意见和建议。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 3 月 22 日，以发件日为准。

431 期奖品

育碧急救包样式移动电源 1 个

暗健杀 65284926@qq.com

EA 简易布袋 1 个（2 名）

Ace lelouchfinalfantasy7@foxmail.com
肆贰叁 txsbaaaa@163.com

电 子 邮 件 ucg@ucg.cn
邮 政 信 件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮 编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★这个春节真是转瞬即逝。前半段都在愉快地玩《真·三国无双 8》，后半段突然得了感冒，症状为不停地咳嗽外加发热，初二初三加起来睡了 36 个小时。中途还回了一趟 LP 娘家，一路上简直酸爽。结果病还没好完，就已经上班了……

★记得几年前看同事玩 PS3 上的《海王星》初代，我当场就被那简陋的画面和夸张的帧数给雷到了，于是不禁问道："这游戏能玩？"同事义正辞严地回答道："当然能玩！"如今当我玩着《真·三国无双 8》的时候，总算是能够体会这种真饭才有的心情了。（笑）

★借着中文补丁推出的东风，我把《塞尔达传说 旷野之息》的大师模式仔细通了一遍，又找到若干之前没有察觉到的细节，不得不说这才是真正的开放世界游戏。顺便广告一下，集编辑部众多真饭之力完成的《塞尔达传说 旷野之息》中文版完全攻略本即将推出，用一句话来概括内容就是：凡所应有，无所不有。追求 100% 的朋友不可错过！



▲虽然有点晚，但还是要恭喜费天王！

本期个人签名

瑞士天王重返世界第一宝座！

三味线



◆今年春节依旧忙于在各路亲戚与朋友之间来回奔波，没有时间打游戏不说，工资也变成了一个个红包，心中不免感慨，几年前看到这鲜艳的红色，内心都会不自觉地浪起来，如今……

◆《战场女武神 4》的试玩让我很安心，还是那股熟悉的味道，谁玩谁知道，不太喜欢《苍蓝》的童鞋们大可放心，这次肯定、应该、大概没有问题吧？毕竟话也不敢说太死，万一毒奶了怎么办，我是真的希望这个系列能重拾往日辉煌。

◆回到工作岗位就不能再像假期那么咸鱼了，密锣紧鼓的新一轮工作开始展开，就连敲键盘的手感也都迅速取了回来。由于工作性质的特殊，本人内心并没有像许多朋友一样感到世界末日，这也算是咱们这一行的隐形"福利"之一吧（笑），总之心态很重要，也祝各位读者朋友在新的一年里过得充实，游戏也玩得尽兴。

本期个人签名

过年等于散财。

北山杉



·整个假期一直在各种亲戚之间的互相串门以及请客吃饭中度过，原本的游戏计划搁浅了好多个，好不容易挤出时间才勉强把有杂志任务的《塞莱斯特山》和《Fe》打通。不过在"吃"上面倒是一饱口福，各种久违了的家乡菜让我这种已经适应了广东菜的人再次找到了火辣辣的"幸福"（虽然代价也很惨重 233）。

·家里的猫看上去又肥了一大圈，尤其是肚子上那圆滚滚的赘肉，还不让人去摸，不禁让人怀疑父母在家到底喂了它什么吃的。增肥以后运动量明显减少了几个量级，经常在客厅走着走着突然就往地上一躺，隔一会儿便开始打起呼来，拜托你才一岁好吗！别过得像只十几岁的老猫一样 ORZ。

·自从上班以来，"假期综合症"症状明显，早上闹钟响起时总有种强烈地翘班冲动，每次都要经过一番挣扎后才能从床上爬起来，不知道这样的状态会持续多久，毕竟为了调整生物钟连晚上静推黄油的时间都砍掉了（笑）。

本期个人签名

每逢佳节胖三斤！

秋沙雨



☆今年回家之后几乎没能在家好好待上几天，每天都脚不沾地地四处跑，今天去办证大厅明天去朋友聚会。某一天妈妈突然又（为什么要说又呢……）嫌弃起我的身材之后，早上喝完早茶就半路把我放下来，让我步行回去，这时候就要庆幸柳州面积不大。不过走着走着突然发现走到了一个奇怪的地方，路上看到个学校，操场和教学楼看着以为是自己的初中母校，但是走近一看却发现是个小学，混乱之下我就……迷路了，最后不得不打车回去。后来和表妹聊天才知道那里原来真的是我的母校，不过因为最近学校集团化趋势，我的初中母校搬去了其他地方，而原来的这一片就承包给了以前母校旁边的小学。这也让我对自己的记忆力恢复了点信心……

★回家时顺便把 PS4 也给带了回去，春节期间启动 PS4 也只是玩一个游戏——《MHW》，不过进度不咋样，反而是回公司之后就一口气把游戏通关开始沉迷刷历战了。不开 PS4 来玩的时候就用 PSV 来耍《噬神者 2 狂怒解放》，除了打发时间顺便锻炼一下射击技术之外（正好《MHW》里也是用轻弩），之前和《TOZ》联动时送了几套换装，把自捏的角色换上史雷的发型和服装来把荒神按在地上摩擦实在是大快人心（想起《TOZ》通关后开着 CHAOS 难度去挑战荒神时一个队伍六个人被荒神按在地上摩擦的经历）。

本期个人签名

每天早上一颗苹果。

余烬



▲所谓春节假期，就是一开始计划好的事都完成不了的假期。整个假期每天都有聚餐或者出行安排，几乎没有属于自己的单独时间。以至于写下这段小编寄语时才发现，之前想看的小说和美剧都没看完。不，是几乎等同于没有看！这假期放的，还不如上班时安逸呢！

▲假期期间和家人到西安旅游了几天，看了兵马俑也爬了华山，更被西安深厚的文化底蕴所折服。突然觉得如果在西安读书会非常不错，诸多的文化遗址以及根植于当地居民心中的文化情结让人沉醉，不知道各位在西安有过读书经历的读者们是怎样看待西安的呢？

▲在春节合刊截稿之后，编辑部立马变成了《怪物猎人 世界》的联机房。这种几乎所有小编一起玩一款游戏的盛况是我来编辑部的这一年多里很少见到的。游戏虽然确实优秀，但联机状况堪忧，不禁会让人感叹 3DS 上《怪物猎人》面联的方便。但无论怎样，《怪物猎人 世界》用其惊人的销量告诉了我们：时代已经变了！

本期个人签名

酒店泡面，味道不错！

胜负师



【铂】假期总是特别短暂，感觉没干什么就过完了，三四月的工作又特别密集，这种落差即便每年都会经历一次，还是会让人不禁叹气。这个年纪，想要自由支配时间，怕是白日做梦吧！（两手一摊）

【金】假期借苍穹的小号玩了一下《巨像之咆哮》，打了四五遍还不过瘾。之前听说困难难度时间挑战惨绝人寰，不敢开 PS3 版《汪达与巨像》的坑，现在估计要补上一课了。如今已经不打白金的我，还是会设法征服巨像的。

【银】断断续续的咳嗽已经有一个月了，喝掉了两大瓶的念 X 庵。听闻这玩意儿在美国被炒到 400 一瓶，不知是应该觉得赚到了，还是觉得亏大了呢？

【铜】孩子一开学，爸妈就回去了，可是我的作息还停留在假期，所以下午的困倦和半夜的精神形成鲜明对比，估计这“时差”够我调的。

本期个人签名

能自由支配自己的时间在现代社会基本上算是“超能力”吧。

水无月



※ 因为我自己的 PS4 还是非 pro 的普通 PS4，因此在编辑部放假前的最后一天，《真 · 三国无双 8》给我的第一印象可以是用“震惊”二字来形容的，明明在 TGS 上玩到帧数不是这样的啊，为什么在普通 PS4 上的帧数表现就如此……之差？实际和预期的巨大反差让我本能地想拒绝这款游戏，不过为了攻略任务还是得玩，随着 KT 推送提升帧数的 1.03 补丁，加之我逐渐熟悉了这作的节奏，还是能慢慢感受到 KT 对无双系列变革的决心以及本作的一些闪光点。不过实事求是，除了被诟病最多的帧数之外，《真 · 三国无双 8》的游戏完成度还是有很大问题的，不知道 KT 是否会在后续 DLC 进一步丰富游戏的系统和内容，本作开放世界的概念还是很不错的，希望 KT 不要迫于压力在续作中又把游戏改回到了旧的割草模式，如果以本作为底子继续开发《真 · 三国无双 9》的话我倒是相当期待。

※ 另外这次《358》最值得称道的一点就是 90 个角色每人都有各自的独有开篇和结局，还有不少在以往《真 · 三国无双》中从未演绎或是不合适演绎的剧情（比如煮酒论英雄、曹操和荀彧的决裂等等），只不过每个角色都要从头开始打，重复性流程实在太审美疲劳。另外感觉这次《358》的大众脸武将是不是用了真人脸模，感觉非常真实（笑），我似乎在大众脸里看到了酷似王宝强和范伟的脸……

※ 惊闻《火焰之纹章 英雄》上线一周年收入 3 亿美元，虽然我也是从开服开始坚持了玩了下来，但这游戏如此吸金还是有点出乎意料，所以 NS 上的正统火纹续作到底什么时候公布呢？

本期个人签名

（刘皇叔语气）寸步不让！

苍穹



◎在深圳过的第 6 个春节，没什么年味倒也习惯了，或者说这样的气氛更适合我吧，也省去了走亲访友的麻烦。

◎《MHW》带来了一段愉快的联机时光，不过进度缓慢，HR 尚未解禁，存档时间得暂时停留在 40 小时上了。因为马上就有多个游戏的攻略任务接踵而至，堪称幸福的烦恼。

◎《PES2018》断断续续打了 5 个月总算白金，春节期间正好 MC 模式举办的活动是利物浦传奇巨星。虽然砸光积累的所有点数也没抽到欧文，但也没有丝毫课金的冲动，可能这种元素从根本上就与我八字不合。

本期个人签名

近期阅读《说岳全传》

马修



◆又在深圳过了一个没回老家的春节，结果整个假期都在打《真 · 三国无双 8》，结果到假期结束，才通关了曹操、刘备、孙坚和司马懿 4 个武将，这游戏太杀时间了。

◆作为《无双》爱好者，最终选择在游戏发售那天去深圳的索尼直营店买了国行实体版，也算是一个支持了。现在希望游戏能一直更新完善下去吧。

◆不得不说，每年深圳的春节，相比日常人数的减少，最大的问题还是购买日常食品的小店大量休业，只能提前购买放冰箱里屯着。如果没预算好提前吃光了，那就只能去超市或少数营业的小摊小店去高价购买了。

◆今年春节后便忙于本期 UCG 的内容，因此也没关注春节后的物价是否有回落。不过小区对面几个买早点的小店的茶叶蛋由 1 元涨到 1 元 5，还是感觉到了物价上涨了啊。

◆春节前不管买什么始终是在最高时买入，而错过了一次又一次的打折，看来以后得让自己精神点了。

本期个人签名

人的伟大之处在于：他是一座桥梁而非一个目的——尼采。

昴星团



★大家收到这本书的时候元宵早就过了，这里就给大家补拜个晚年，祝大家新年心想事成，游戏玩得快快乐乐，想要的东西全·都·能·要。

★为了在假期玩上《怪物猎人 世界》，所以把PS4带回了老家，才4岁的小外甥看到了之后异常兴奋，让我把机器里的游戏玩了个遍，没想到他最喜欢的竟然是《怪物猎人》！看来是时候培育一个未来的猎人了哼哼哼。

★今天回老家过年还是逃不过吃坏肚子的诅咒，大年初三大半夜就上吐下泻搞到凌晨六点才停歇，后面两天都是头昏脑涨的状态，好不容易治好了没想到回来开工的时候又复发了，还连夜去医院看病开药真是折腾得不行，开年就来这么一波，看来今年还是要小心为妙（吓）。

本期个人签名

可以，随便，都行。——佛系白金猎人

宇宙人



☆原本以为这个假期肯定是全程都在玩《MHW》的，然而因为从年刊截稿之后到放假这段空闲时间每天都在肝，到了放假之前已经打过了历战麒麟。到后来HR超过了100之后顿时觉得没了追求。感觉后期的可玩内容还是少了点。

★这次回到老家发现共享单车已经普及到这个5线城市里去了。虽然只有一家，但姑且已经有了。其实我去年为止还觉得，如果还有新的公司想搞共享单车的话，就应该从摩拜那些大企业还没进驻的4、5线小城市着手抢占份额。现在看来这种想法真是太理想了，要是真有创业公司这么搞的话肯定惨死。虽然共享单车毁坏情况在大城市里司空见惯，但小城市的情况还是超出了我的想象，打开APP搜索附近有50多辆车，但是走了三条街只能见到寥寥几辆而且二维码全被拆掉的。“透明”的那些车不用猜肯定都停在别人家里，但是拆二维码实在有点费解，惟一想到会干这种事情的可能就是饭碗受到冲击的摩托佬吧。万幸我不是做生意的人。

本期个人签名

我就是喜欢挑使用率最低的狩猎笛来用咋滴。

六等星



├家里的亲戚不算太多，以前的朋友更是没有接触，安安心心舒舒服服地在房间玩了小半个月的《怪物猎人》，自己的房间里面备上一台显示器是多么明智的选择。忙里偷闲还玩了一会《异度神剑2》，来回深圳的火车上还顺手拿了个PSV版的《战神2》白金。

├《世界》到现在存档时间接近300小时了，自认为已经完全吃透了这款游戏，没想到还有许多小技巧没有发现，例如按住□键可以加速喝药的操作，编辑部没有一个人知道，这游戏的隐藏操作也太多了吧。

├很早就买到了《潜龙谍影 生存》的偷跑实体版，然而要等到20号开服才能游玩。在没有玩到之前我已经做好这游戏很烂的准备，说实话之前的几次BETA虽然体验不错，但的确不够耐玩。结果没有想到这游戏单人部分才是亮点，捡垃圾抓老鼠的玩法真是魔性，而通关之后的要素更是超出我的预期，感觉自己都要变成《生存》吹了。

本期个人签名

对不起小岛，这游戏还真的有点意思。

八重樱



★对于大多数玩家们来说，春节长假是难得可以静下心来好好玩一玩游戏的时期，但对于我这种早已在深圳安家落户的人士，春节反倒是无法像工作日那样尽情地沉浸在游戏世界中。白天大多数时间都用来陪伴家人，只有晚上十点以后，才有点空能握一握手柄。因此也没给自己定什么目标，想起啥就玩啥，倒也落得轻松。不过有件非常想要吐槽的事，去年《MHW》推出PS4 Pro限定主机后我就托朋友从日本亚马逊订购了一台。既然买了Pro，自然显示设备也要跟上。由于我就是在卧室玩玩游戏而已，所以没考虑4K电视，而是选购了一台三星出品的4K显示器，大小价位都还算合适。接上Pro一看，嘿，真棒，这画面，值！可是刚爽了18天，这台显示器的左侧就出现了一道坏线。由于三星的电子设备只支持15天内换货，而我是在第18天出现的问题，所以只能维修。而且还要我自己送到维修点。怎么说呢，我的内心是非常想骂人的。和朋友们抱怨此事后，他们的一致反应都是“你一个索粉居然不买索尼的4K？！”不是我不想买，是索尼它就不出显示器啊……

本期个人签名

那位王的前进方向乃遥远的征途。故而高扬起名吧，让之震撼全世界。故而高歌其威吧，让之烙刻于寰宇。

三日月



今年的春节假期除了参加各种家人朋友同学聚会以外，基本都在玩手游，毕竟那段时间刚好也是各大手游端游例行的冬活时间。

《怪物猎人 世界》？不存在的。

《天国降临 救赎》成为了我假期期间玩得最多的游戏，虽然BUG多得可怕，不过对于那些喜欢中世纪历史和《骑马与砍杀》的玩家来说，本作可以说是必玩的。

但自从我因为BUG卡关后就再也没碰过了。

日剧《SPEC》将会在今年4月迎来续集《SICK'S恕乃抄》，我这个万年没看日剧的人也终于找回了追日剧的欲望。话说当年我是非常喜欢《SPEC》，从故事、演员到音乐都非常喜欢，算是少有的对我电波的日剧之一。

本期个人签名

我永远喜欢户田惠梨香。



罗叶



@过年期间由于没带 PS4 回家，《MHW》的进度被大大落后，甚至还错过了可以刷珠子的“良心”版本（自动安装更新害死人呐 ~），看着大佬们在网上秀着各种性能霸道的成型套装，真有种亏了一个亿的感觉 ~555。

@借机在家体验了《Gorogoa》、《OPUS》和《Florence》这三款移动端作品，虽然风格各不相同却都为我带来了难忘的体验。果然比起各种爆肝类，个人还是更乐意去尝试这种短小精干的用心之作，起码游戏结束后不会让我有种浪费时间的感觉。

@今年的小目标已经迈出了第一步，看完《从 0 到 1》（彼得 · 蒂尔、布莱克 · 马斯特斯 著）后确实收获颇多，社科类书籍对于思考和看待事物方式的改观还是很有效的，目前正在龟速啃《经济学导论》，不得不说还真让我找回了当年上课的感觉（哈欠）……

本期个人签名

春天来了，又到了减肥的季节！

果汁



●各位读者过了一个好年吗？这次的新年假期我除了陪家人逛逛街以外基本都蹲在家里打游戏，实在爽到！早中晚三餐都不用想要吃什么真的很好，只是这样每天都被喂得饱饱的，不算胖不胖的事，想吃零食都没机会吃啊。顺带一提，在过年期间遭遇《猎天使魔女 1+2》NS 版发售，虽然想买合集的限定版，但看到被炒得高高的价钱实在是望而却步……

●过年后许多新游戏的到货时间都被大大延迟，我的《闪乱神乐 RE》限定版也被拖着迟迟不发货。本次是 3DS 时代的复刻版，其实比起 PSV 平台的作品，我对 3DS 的两代闪乱神乐感情更深。同日发售的《少女与战车》出乎意料的硬核，尽管熟悉这种类型的朋友都说比起 WOT 那种游戏已经简化和魔法很多了，但我还是不太习惯坦克的操作啊。不过能看看动画一帮人又聚在一起闹，对我来说就很满足了。

本期个人签名

开工大吉！

乌冬



◆发现之前玩的《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》和最近《怪物猎人 世界》都用到了主（ぬし）这个词，在《宝可梦》里翻成了霸主宝可梦，而《MHW》则翻成了〇〇之主，都是指的一个地方的最强动物个体，这种差异体也从世界观上体现出来了。

◆好久没有背主机回家过春节，这次为了《MHW》，背着沉甸甸的 PS4 Pro 回去，结果计划不如变化，整个春节期间都太忙，大概就只玩了两三次，然后就又背回来了，真是对不起我现在还在酸痛的肌肉。

◆一刚开始叫毛老师（白菜）玩《MHW》，他还不乐意，还说要先看看这游戏的体验怎样才考虑玩不玩下去，结果玩了之后比谁都肝，连春节期间也不落下，天天玩到凌晨，现在成为了我们这个小圈子里第一个 HR 过 100 的猎人，真是充分诠释了傲娇的含义。

本期个人签名

很想要个刚刃珠。

稀饭



【怪】虽然这一作《MHW》因为大剑的蓄力伤害收益被降低，蓄力斩停龙车的浪漫已经难以再现，但我个人对于新招式“肩撞”要给予最高评价，你能想象一个招式可以靠着自身的减伤和刚体属性硬吃冥灯龙的激光喷射，不被打飞还顺便把对方打出硬直来吗？三级蓄力的肩撞就能够做到！这导致我以往养成的大剑战斗习惯全面崩塌，从一击脱离变成了疯狂贪刀再用肩撞硬顶怪物的反击来互相伤害——然后各种猫。

这新招有毒啊！

【物】这次《MHW》新增的小动物捕捉设定教会了我一个道理：失去了才懂珍惜。曾经有一只孑孑女王出现在我面前，然而我因为懒得换捕捉网而错过了，至此之后，我就再也没有碰到过一次了！

【猎】你们问我在探索模式跑半天找不到历战古龙痕迹时用什么方式调剂心情？看土砂龙拉屎啊！今天的粪金龟同学也仍然在努力地推粪球啊，多么安逸美好。

【人】话说接待员小姐姐，我是不介意你在主线任务里各种作死啦，没什么场面是我苍蓝星 HOLD 不住的，但你确定真不要让我把你的脸……改造一下？我习惯进了任务再吃饭，感觉视觉压力有点大啊！

本期个人签名

生活总会让你猫车，而你大多数时间只能平砍——然而老子的平砍最后一段叫真 · 蓄力斩，总能砍爆生活的狗头！



■一肩撞死你！

图尼



◆买了 PS4 Pro 后，原本的普通版就被我扔回老家了。过年回家时便用普通版继续和小伙伴们联机狩猎，不过或许是已经习惯了 PS4 Pro 较高的帧数表现，普通版下无时无刻都觉得卡顿，打一会儿便眼睛生疼，于是干脆放弃。以至于我严重怀疑这并不单纯只是由奢入俭难的后遗症，而是机器本身出了问题……

◆其实原本今年打算飞国外去过年，毕竟编辑部的过年假期相当可观，也能避免诸多纷纷扰扰。然而高出平常三四倍的机票，还是让我乖乖地坐上了回家的高铁。于是毫无意外地，又是在聚餐和看电影的交替中波澜不惊的度过——《忌日快乐》、《红海行动》、《唐人街探案 2》，基本都没踩到雷。之前《唐 1》的印象并不好，没想到这次的《唐 2》倒是比预想中要好看，当然，也有可能是心理预期本来就比较低……

本期个人签名

彻底蜕变为帧数党。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.3.1 — 2018.12.31

上班的上班，开学的开学，愉快的游戏时光总是过去的如此之快，但同样心中期待的游戏的发售日也随之一天天的接近。3月份的游戏阵容依旧豪华，不知各位读者拿着压岁钱准备预定哪些大作呢？

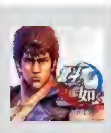
注

① 标识“DLC”为大型DLC资料片。
② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
④ 仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

2018年3月

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4	死亡结局 re;Quest	Death end re;Quest	Compileheart	428港币	角色扮演	日文版	17岁
1	NS	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	未定	动作角色扮演	日文版	全年龄
6	PS4 / XONE / STEAM	最终幻想15 皇家典藏版	最终幻想15 皇家典藏版	Square Enix	339人民币	角色扮演	中文版	15岁
8	PS4	英雄传说 闪之轨迹I 改	英雄传说 闪の轨迹I：改	Falcom	230港币	角色扮演	日文版	12岁
8	PS4	人中北斗	北斗が如く	SEGA	420港币	动作冒险	中文版	17岁

攻略预定 宇宙人



本作是由“《如龙》系列”开发组制作，以《北斗神拳》为题材改编的游戏。本作大胆地将《如龙》和《北斗神拳》两个系列结合了起来，玩法在《如龙》的基础上进行改进，同时还保留了“《如龙》系列”丰富的支线和小游戏要素等传统，声优也沿用了“《如龙》系列”的原班人马。本作的故事则采用了原创的剧情，讲述主人公健次郎打败了希恩之后为了追寻未婚妻尤莉亚的下落，来到了一座完全不担心资源枯竭，灯红酒绿的城镇“伊甸”。除了原创角色之外，拉奥、托奇等部分原作的知名角色也会在本作中登场。

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4 / NS / PSV	四骑公主教导谭	あなたの四騎姫教育譚	日本一	398/362港币	动作角色扮演	日文版	12岁
13	PS4 / XONE / STEAM	鬼泣 HD合集	Devil May Cry HD Collection	Capcom	308港币	动作	中文版	17岁
13	PS4 / NS	少女萌枪2	ぎゃる☆がん 2	INTI CREATES	未定	动作射击	日文版	17岁
15	PS4 / PSV / XONE / STEAM / NS	进击的巨人2	进击の巨人2	Koei Tecmo	490港币	动作	中文版	17岁
16	NS	星之卡比 新星同盟	星のカービィ　スターアライズ	Nintendo	428港币	动作	中文版	全年龄
16	PS4 / XONE	火爆狂飙 天堂 重制版	Burnout Paradise Remastered	EA	320港币	竞速	英文版	10岁
20	PS4 / XONE	刺客信条 叛变	Assassin's Creed Rogue	Ubisoft	未定	动作	中文版	17岁
20	XONE / WIN10	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	419港币	动作	英文版	13岁
21	PS4	战场女武神 4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	428港币	策略角色扮演	中文版	15岁
22	PSV	英雄传说 空之轨迹3rd 进化版	英雄传说 空の轨迹 the 3rd Evolution	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁
22	NS	塞尔达无双 海拉鲁全明星豪华版	ゼルダ無双 ハイラルオールスターズ	Nintendo	398港币	动作	中文版	12岁
22	3DS	名侦探皮卡丘	名探偵ピカチュウ	Nintendo	398港币	文字冒险	中文版	全年龄
23	PS4 / XONE	逃	A WAY OUT	EA	210港币	动作冒险	英文版	13岁
23	PS4 / STEAM	二之国 II 王国再临	二ノ国 II レヴァナントキングダム	Level-5	479港币	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / XONE / STEAM	孤岛惊魂5	Far Cry 5	Ubisoft	490港币	动作冒险	中文版	17岁
29	PS4	光明之响 龙奏回音	シャイニング・レゾナンス リフレイン	SEGA	348港币	动作角色扮演	中文版	15岁
29	PS4 / PSV	超级机器人大战X	スーパーロボット大战X	BNEI	529/479港币	角色扮演	中文版	15岁

早期

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	XONE / WIN10	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	未定	动作冒险	英文版	17岁
春	PS4	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	未定	动作角色扮演	英文版	未定
春	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE / STEAM	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	479港币	动作	英文版	17岁
春	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE / STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作冒险	英文版	未定
春	XONE / WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	未定	动作	日文版	未定
春	NS	空洞骑士	Hollow Knight	Team Cherry	未定	动作冒险	英文版	未定

4月

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
19	PS4 / PSV	重装机兵Xeno	メタルマックスXeno	角川Games	未定	角色扮演	日文版	15岁
20	NS	任天堂 Labo	Nintendo Labo	Nintendo	498港币	益智	日文版	全年龄
20	PS4	战神	God of War	SIE	398港币	动作	中文版	17岁
26	NS	火影忍者疾风传 究极忍者风暴三部曲	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	498港币	动作	日文版	12岁
26	PS4 / PSV	传颂之物 致逝者的摇篮曲	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄	Aquaplus	未定	策略角色扮演	日文版	未定
26	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改	英雄传说 闪の轨迹II：改	Falcom	230港币	角色扮演	日文版	12岁

5月

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	NS	大金刚国度 热带寒流	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	未定	平台动作	日文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4 XONE STEAM	柯南的流放	CONAN EXILES	Funcom	未定	动作冒险	英文版	17岁
17	PS4	卡里古拉 过量	Caligula OVERDOSE	Furyu	491港币	角色扮演	日文版	未定
24	PS4 PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
24	PS4 PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
25	PS4	底特律 化身为人	Detroit: Become Human	SIE	未定	动作冒险	中文版	未定
25	PS4 XONE NS	黑暗之魂 重制版	Dark Souls Remastered	BNEI	288港币	动作角色扮演	中文版	17岁
30	PS4 XONE NS	街头霸王 30周年纪念合集	Street Fighter 30th Anniversary Collection	Capcom	308港币	格斗	英文版	未定
31	PS4	全金属狂潮 谁与争锋	フルメタル・パニック。战うフー・デアーズ・ウィンズ	BNEI	478港币	策略角色扮演	日文版	12岁
31	PS4	超次元游戏 海王星Re；Birth1+	超次元ゲイムネプテューヌre birth1	Compileheart	428港币	角色扮演	日文版	12岁

6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4 XONE STEAM	直撞横冲	Onrush	Evolution	468港币	竞速	英文版	未定
5	PS4 XONE STEAM	吸血鬼	Vampyr	Focus Home	468港币	动作角色扮演	英文版	17岁
5	PS4 PSV	Fate/新世界 Link	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	468港币	动作	日文版	未定
14	PS4 PSV	神明战争 日本神话大战	GOD WARS 日本神話大戦	角川Games	398港币	策略角色扮演	日文版	12岁
30	PS4	格斗领域EX	Fighting EX Layer	Arika	310港币	格斗	日文版	未定

10月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
26	PS4 XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	Rockstar	468港币	动作冒险	中文版	未定

年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4 XONE NS	洛克人11	Rockman11	Capcom	未定	平台动作	英文版	未定
夏	NS	伊苏VII 达娜的安魂曲	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	未定	动作角色扮演	日文版	未定
夏	PS4 NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	Falcom	未定	动作角色扮演	日文版	未定
秋	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪之轨迹IV	SNK	未定	角色扮演	日文版	12岁
秋	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	METRO EXODUS	4A Games	未定	主视角射击	英文版	未定
秋	PS4 XONE	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	未定	射击	英文版	未定
秋	PS4 XONE STEAM	怒海战记	Skull & Bones	Ubisoft	未定	射击	中文版	未定
秋	PS4 XONE STEAM	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	490港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	未定	动作角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibu VI	BNEI	未定	格斗	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 NS	苍翼默示录 Cross Tag Battle	ブレイブルー クロスタッグバトル	ARC SYSTEM WORKS	未定	格斗	日文版	未定
年内	NS	八道旅人	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V	真・女神转生V	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	Nintendo	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2	ドラゴンクエストビルダーズ2	Square Enix	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨	Earth Defense Force 5：Iron Rain	D3 PUBLISHER	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 NS	我的英雄学院	仆のヒーローアカデミア	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	未定	动作	中文版	未定
年内	STEAM PS4 XONE	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	未定	动作	英文版	未定
年内	PS4 XONE	皇牌空战7 未知的天空	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	莎木III	Shenmue III	YS Net	未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	战锤 末世鼠疫II	Warhammer:End Times Vermintide II	Fatshark	未定	主视角射击	英文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	未定	英文版	未定
年内	PS4	新高达破坏者	New Gundam Breaker	BNEI	未定	动作	日文版	未定
年内	NS	美妙世界 Final Remix	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	NS	马力欧网球ACE	Mario Tennis Ace	Nintendo	未定	体育	日文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

Fe	15 36
猫头鹰男孩	14 58
塞莱斯特山	62
说谎公主与盲眼王子	8
星之卡比 新星同盟	视频

PS4

Fate/新世界 LINK	视频
Fe	15 36
刀剑神域 夺命凶弹	14
孤岛惊魂5	视频
怪物猎人 世界	16 67
巨像之咆哮	13
龙珠 Z战士	13
潜龙谍影 生存	15 47
塞莱斯特山	62
说谎公主与盲眼王子	8
天国降临 救赎	15
王国之心III	10 视频
新高达破坏者	视频
战神	视频
真·三国无双8	17 18

PSV

Fate/新世界 LINK	视频
说谎公主与盲眼王子	8

XOne

Fe	15 36
刀剑神域 夺命凶弹	14
孤岛惊魂5	视频
怪物猎人 世界	16 67
龙珠 Z战士	13
潜龙谍影 生存	15 47
塞莱斯特山	62
天国降临 救赎	15
王国之心III	10 视频
真·三国无双8	17 18

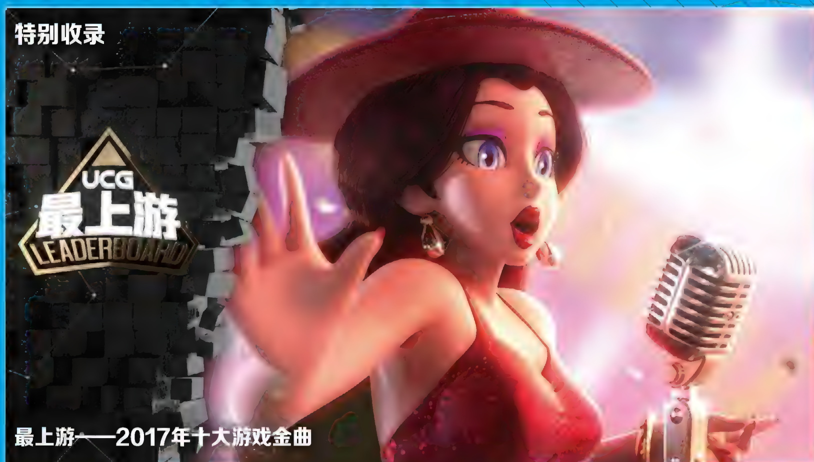
旋律会长留我们的心中
2017 年十大游戏金曲盘点

2017 年，遇到你们实在是太好了
2017 年游戏混剪

437视频集合 **bilibili**

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





最上游——2017年十大游戏金曲



2017年游戏混剪



《异度神剑2》片尾曲One Last You 翻唱 by 刘毅宁



游戏月旦评——1月份游戏评测

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游
2017年十大游戏金曲

游戏月旦评
1月份游戏评测

2017年游戏混剪

新作影像集锦

战神
孤岛惊魂 5
王国之心 III
新高达破坏者
星之卡比 新星同盟
Fate/ 新世界 LINK

电影前线

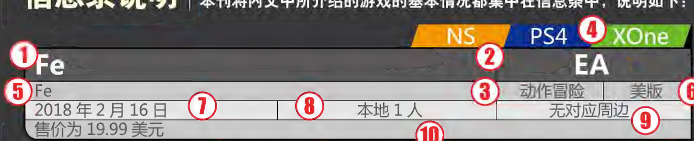
毒液
复仇者联盟 3 无限战争

ENDING SONG

《异度神剑2》片尾曲
One Last You翻唱
by 刘毅宁

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

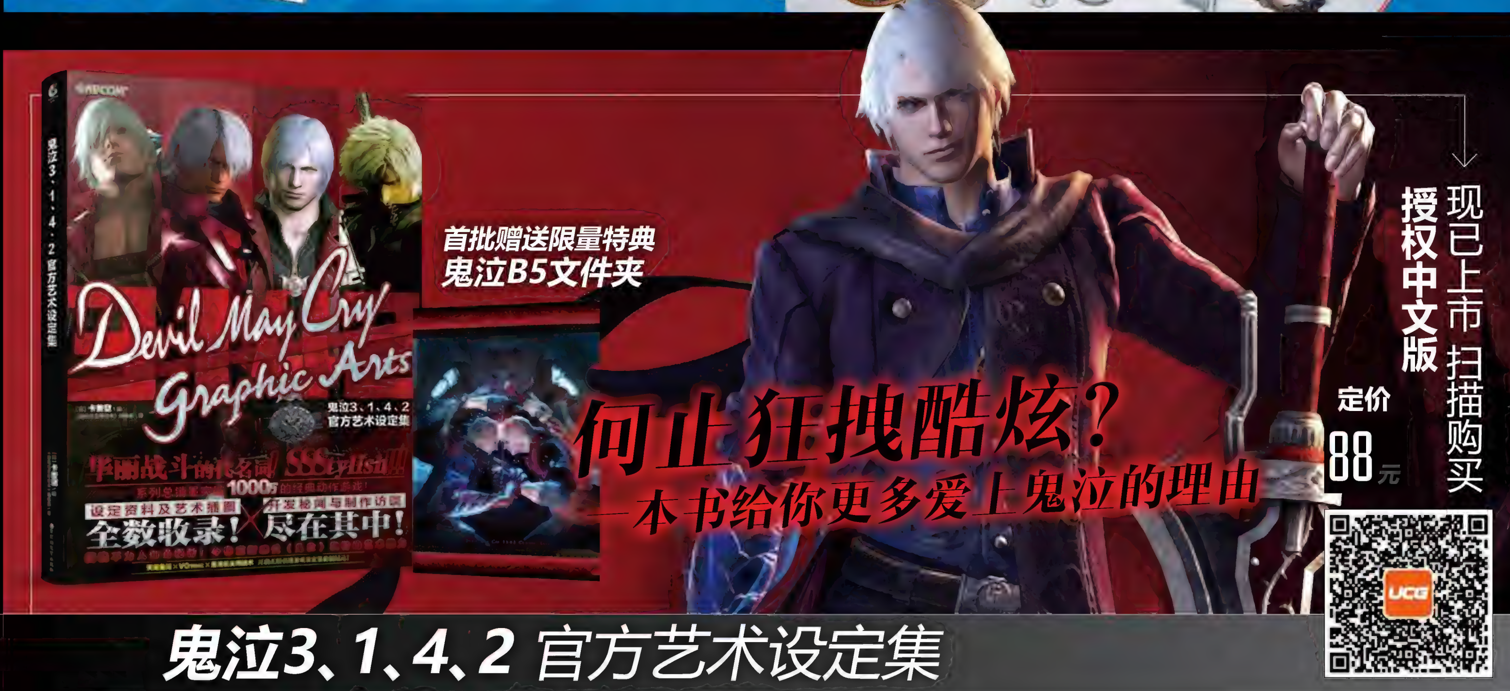
收藏者 ____________ 收藏日期 ____________



我们天生就是卡饭
名厂CAPCOM黄金十年
精华荟萃
CAPCOM
世界最具影响力的游戏公司之
黄金十年 佳作无数
首批赠送限量特典
PVC贺年文件夹
HAPPY NEW YEAR 2017
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元
CAPCOM黄金十年视觉艺术图鉴



10月紧追原版
火速上市！
GUINNESS WORLD RECORDS
2018
吉尼斯世界纪录大全2018
游戏玩家版
电子游戏领域世界纪录的终极指南
吉尼斯世界纪录
2018玩家年刊 中文版
现已登场
淘宝端
扫码购买
淘
定价
88元
包邮



Devil May Cry
Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2官方艺术设定集
华丽战斗的代名词
设定资料及艺术插画 全数收录！
开发秘闻与制作访谈 尽在其中！
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本

满分游戏，当然要配完美攻略！

全彩大16开240页内文+DVD光盘

神作观礼： 旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总

珍藏攻略： 主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇

完美之道： 全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘

淘宝端扫码购买

附赠：海拉鲁世界全图



定价 78元 包邮

3月中旬闪亮登场

PlayStation专门志Pro

VOL. 4



全彩大16开208页+DVD光盘

–特别策划–

古龙调查团探秘——新大陆传说的考证与猜想

–预订收录游戏攻略–

真·三国无双8 | 怪物猎人 世界

如龙 极2 | 刀剑神域 夺命凶弹 | 数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆

更多精彩内容，敬请期待！

定价 48元 包邮

●本期赠品 麒麟、火龙冰箱贴

3月中旬，全国上市！

淘宝端扫码进店

3月底上市

定价 188元

淘宝端扫码购买





328页硬壳精装

色彩斑斓的墨鱼STYLE

SPLATOON官方艺术设定集中文版

下期预告

游戏机实用技术 438 期

人中北斗 | 四骑姬教导谭 猎天使魔女2



春季特企 两连发

VOL.3 ■冷饭热炒教科书《枪下游魂2 生化危机 代号维罗妮卡》

RETRO.UCG 岁月拼盘



- 游年芳华 -

摇出个无敌

经典街机游戏

惩罚者 回顾

- 怀旧专题 -

传说的起点

勇者斗恶龙

罗德三部曲回顾

岁月拼盘

RETRO.UCG

VOL.3

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：勇者斗恶龙 25 周年纪念　封底用图：惩罚者
设计：anubis



游年芳华 CLASSIC

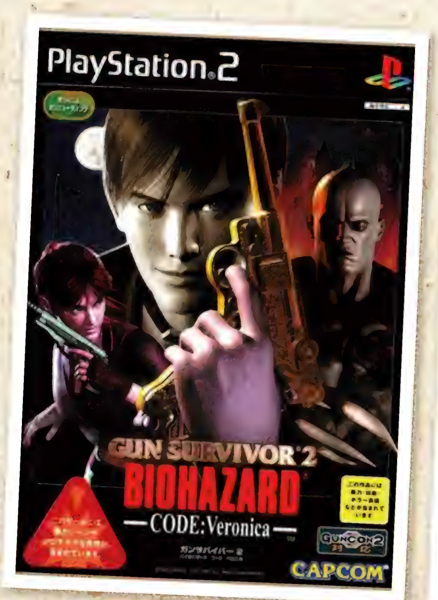
摇出个无敌——经典街机游戏《惩罚者》回顾　1

怀旧专题 FEATURE

传说的起点——《勇者斗恶龙》罗德三部曲回顾　6

雷作吐槽 KUSO

冷饭热炒教科书——枪下游魂 2 生化危机 代号维罗妮卡　12







上世纪 80 年代末到 90 年代初，Capcom 在街机上推出了一系列横版过关动作游戏，给中国玩家留下了永不磨灭的印象。这股热潮从 1989 年的《快打旋风》开始，之后是 1991 年的《名将》、1992 年的《吞食天地 II》、《卡迪拉克与恐龙》，这些作品无一不是风靡全国的超人气之作。然后到了 1993 年，玩家等来了 Capcom 当年的最新力作：《惩罚者》（The Punisher）。该作毫无疑问地在短时间内占据了全国大小街机厅，然而它也为这股街机热潮划上了句号。



■惊悚的 MD 版封面。



文 纱迦 美编 01

摇出个无敌
经典街机游戏《惩罚者》回顾

有罪者，杀无赦

时至今日，相信玩家们对于惩罚者的来历已经一清二楚了，特别是同名美剧刚刚播出不久。然而在 1993 年，知道那个穿着骷髅上衣的 1P 角色惩罚者是漫威英雄的人可谓凤毛麟角，至于那位叼着烟斗的 2P 角色、神盾局局长尼克·弗瑞自然也没几个人认识。《惩罚者》街机游戏标志着 Capcom 与漫威合作的开始，其诞生时间要远早于之后的《VS.》系列。游戏中以开场动画的形式对惩罚者的身世进行了说明，其内容和漫画设定基本一致。惩罚者的经典台词“If you are guilty,you're dead.”在开场动画中也有登场。在游戏中，惩罚者先是在追杀一名黑手党杀手布鲁诺·科斯塔，然而布鲁诺却被漫威著名反派金并派来的机器人干掉（第 2 关），于是金并成为了惩罚者的下一个目标。惩罚者在破坏了金并的毒品生意（第 4 关）并战胜金并派来的杀手后（第 5 关），杀向金并总部所在的摩天大楼（第 6 关）。在游戏的最后，惩罚者干掉了金并，将大楼炸为废墟，但在废墟中没有找到金并的尸体，这意味着惩罚者的战斗并没有结束。



横版过关的最高峰

《惩罚者》在国内玩家心目中的评价并不如之前几作那么高，这其中有不少原因，例如只能双打、风格过于美式、两名主角区别不大。然而单从设计水平来看，《惩罚者》代表着 Capcom 横版过关动作游戏的最高峰。游戏依然只有 A 打 B 跳两个按键，然而通过按键能够组合出极其丰富的动作，在同类游戏中称得上是无出其右者。以俗称“保



TIPS 1.本作随后还推出了MD版，由Sculptured Software负责移植。MD版内容明显缩水，因此评价不高。由于版权的时限性，这也是本作惟一一次移植。
2.由于本作的得分项目众多，玩家可以较为轻松地达到分数上限，具体为9999900。

险”的 A+B 齐按为例，在以往的系列作品中只是单一动作，然而在《惩罚者》中被细分为 A+B、跑动中 A+B、抓住敌人时 A+B、（有手雷时）空中 A+B、（有手雷且空血时）A+B 的多种变化，令人大呼过瘾。



游戏不仅有着为数众多的攻击技巧，而且还有丰富的道具系统。玩家在游戏中能够使用种类繁多的近战武器、投掷武器以及各种枪支，很多道具都可以信手拈来攻击敌人，这个设计在今天看来有点像是《丧尸围城》的鼻祖。与《吞食天地 II》和《名将》不同，本作十分鼓励玩家使用道具，在一关中用过的道具越多，过关时获得的奖分也就越高，这个设定极大地刺激了玩家的战斗热情。因此尽管本作只有两名性能相似的角色可以使用，但实际上玩起来并不会觉得单调。

不可不提的是游戏中还加入了枪战的设定。在敌方出动枪手的情况下，我方角色也可以拔出弹数无限的手枪进行还击。枪战是游戏中比较简单的环节，而且还有漏洞可以钻。只要刻意留一个枪手不杀，那么我方就可以继续使用手枪，利用这点可以通过一些比较难的战点。

神奇的无敌 BUG

说到《惩罚者》，老玩家印象最深的一点莫过于神奇的无敌 BUG。只要在第 3、5、6 关中抓住一名红衣枪手不放，并来回左右快速摆动摇杆，就有几率令红衣枪手直接归西。成功之后在该关之内玩家会进入无敌状态，具体表现为玩家见到的所有敌人（包括 BOSS）就会被自动秒杀，同时玩家不能再使用任何道具。有了这个无敌 BUG，通关再也不是问题。

在本世纪初街机模拟器流行的时候，很多玩家想在模拟器上再现这个无敌 BUG，但毫无例外地失败了。而通过搜索国外游戏论坛也可以得知，他们在街机上是没有见过这个 BUG 的。因此不难得出结论：这个 BUG 仅限于国内版（也就是盗版）。2008 年，国外玩家通过破解 ROM 发现，要想实现同样的无敌 BUG 十分简单，只要将原版 ROM 中的某行字节修改一下就行了。由此可知，这个无敌 BUG 应该是原本就存在于游戏之中的，可能是设计者用来测试的 DEBUG 代码。在原版 ROM 中，这个 DEBUG 代码是无法被执行的，因此不会对游戏产生影响。但盗版商修改 ROM 之后，无意中改动了代码的执行条件，使得在特定情况下该代码会得到执行，从而产生无敌效果，而这个特定情况自然就是和抓住小红有关了。

那么为何经验丰富的盗版商会出现如此大的失误呢？相信这与《惩罚者》所使用的基板有关。客观地说，早期 Capcom 街机游戏在国内流行，除了游戏素质高之外，和其采用的 CP System 基板（简称 CPS）破解容易也是有关的。而在 1992 年 10 月，Capcom 推出了 CPS 基板的改进版本：CP System Dash。该基板的一大特色就是具有更好的反盗版特性，它搭载了自杀式电池，当电池电压过低的时候，保存在 RAM 里的内容就会丢失，同时 PPU 将不会正常工作。此外 CP System Dash 搭载了未来的 CP System II 基板的一些功能，例如 QSound 芯片。这些改动都让当时的盗版商多费了一番手脚，最后我们玩到的版本已经是经过各种修改和阉割的了，特别是没有 QSound 芯片后游戏的音乐音效完全变味了。要知道《惩罚者》的 BGM 作曲者可是如今大名鼎鼎的下村阳子啊。

无敌 BUG 对《惩罚者》在国内人气的影响是巨大的，对于玩家来说这个游戏缺乏挑战，对于街机厅老板来说这样一个人人都能通关的游戏自然也赚不到什么钱。《惩罚者》标志着 Capcom 掀起的横版过关动作游戏热潮开始降温，之后尽管 Capcom 还推出了《铁血战士对异形》、《机甲勇士》、《战斗回路》等一系列经典之作，但由于各种原因都不复当年之盛况了。

不过《惩罚者》在国外的评价相当高，而且随着时间的推移，评价还在不断上升。2010 年 IGN 将本作评为最伟大的超级英雄游戏第 10 名，2013 年 Nerdist Industries 将本作评为十大最具标志性的漫威游戏之一，2011 年 WhatCulture! 认为本作是最好的漫画改编街机游戏。Arcade Sushi 更是将本作评为有史以来最好的复古清版游戏。



TIPS 3.在最后一关电梯上的战斗中，会出现惩罚者的死对头：拼图（Jigsaw），同时他也是美剧中惩罚者的最终对手。不过在游戏中他只是一个稍微强一点儿的杂兵。

《惩罚者》反派出身一览

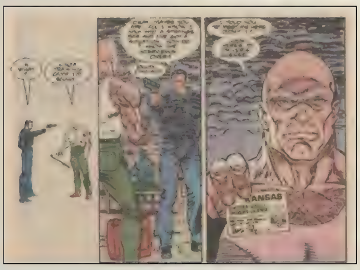
尽管《惩罚者》诞生于一个漫画改编游戏还相对罕见的时代，但Capcom显然在这方面有着独特的心得，所以本作不但游戏素质优异，在反派角色的选择上，显然也是和漫威有过沟通，游戏当中的BOSS几乎都能够在漫画当中找到对应的角色。那么这些在游戏中只是用来作为玩家挑战对象的角色都有着什么样的出身和经历？下面就让我们请“ASAP”栏目的主持人稀饭来跟我们讲一讲。

Chester Scully

作为游戏中出现的第一个BOSS，Scully不但战斗力平平无奇，在漫画当中的资历也平平无奇。

他在《惩罚者V2》的第22期和23期当中登场，是惩罚者正在调查的对象Iris Green曾经待过的忍者训练营里的管事人，为了搞清楚Iris的底细，弗兰克孤身前往堪萨斯州的斯洛曼市打探消息。

他和Scully的第一次见面就很是尴尬，后者呆在酒吧里，装成是想要找忍者训练营麻烦的暴徒，把任何想要打探训练营的人都揍了一顿。不过这种手段对惩罚者根本没有意义，Scully一想动手就被弗兰克用枪逼了回去，不得不自掏身份证来表明身分。



▲Scully的遭遇告诉了我们一个道理——装逼也得看对象啊！

看到Scully的外貌之后，大家可能都会吐槽，这人五大三粗的，还是个忍者？漫画当中对此也有解释，因为在美国当地，忍者的特性虽然并没有变，仍然是作为刺探和暗杀的执行者而存在，但是他们的战斗方式也变得现代化，除了保持对冷兵器和暗器的训练外，也会学习使用枪械和现代科技，所以其实这个训练营里的学生更像是一群雇佣兵和特工。

当然，在此之上，Scully其实也没有获得真正的忍者承认，他号称自己被一位忍者大师教导过，但是其实两人根本没有见过面，所以这个所谓的训练营，其实只是Scully用来牟利的骗局。

在弗兰克于Scully的房子中找到自己想要的线索后，他的行踪暴露了，最后不得不和Scully以及他的手下在丛林中大战一场，但其实Scully的战斗力也就是一般受过训练的民兵水平，最后只是靠着偷袭和放狗干扰阴了惩罚者一把，结果忍者大师的女儿找上门来算账，不但救了弗兰克，还把Scully所在的房子都炸了，这个反派的故事在漫画里也就到此完结。从游戏中来看，显然他也没被炸死，反而跑到了纽约市给金并干活，不过他的战斗力还是没什么长进，技术比较熟练的玩家应该可以轻松搞定他。



▲漫画里Scully所在的谷仓被炸了个底朝天，这样他也能活下来，看来多少还是会点儿忍术的嘛！



▲漫画里也有提到忍者的特点随着时代而产生的变化。

Guardroid

游戏中的第二个BOSS是原创角色，不过从出身上来说也算是和漫画设定有些关系，因为它原本是设计用于看守毁灭博士的居所，不过被金并偷了过来，改造成了自己的超级打手。所以这个机器人的外部配色和毁灭博士很像，还是绿色配着金属颜色，整体风格很像是漫画当中毁灭博士为了隐藏自己真身而制作出来的毁灭机器人（Doombot）。



▲动画电视剧《终极蜘蛛侠》中登场的各种型号的毁灭机器人，体型最大的那一个身上就有一点儿Guardroid的影子。

至于在后面第五关登场的Guardroid二号，除了涂装之外基本能力和Guardroid差不多，但其实在颜色挑选上可能是老卡自作主张的结果，因为红色是金并的死对头夜魔侠的主题配色，所以笔者个人很难想象金并会愿意把一个自己手底下的机器人涂成红色……

Bone Breaker

这是玩家在第三关码头区域碰到的BOSS，极具代表性——甚至有点惊悚的下半身造型让笔者当年对其印象极度深刻。

令人讶异的是，造型这么鬼畜的角色，竟然不是Capcom原创的，Bone Breaker是一个在漫画当中登场过的反派，不过他一开始的对手可不是惩罚者，而是战斗力高了好几个级别的X战警！



TIPS 4.Capcom横版过关动作游戏中的女性敌人向来人气极高，本作中的女性敌人是四位身穿吊带装的性感女忍者，拥有各自的代表技：踢腿、旋风斩、剑气、大坐，被击败后会留下贵重的宝石。其中身穿黑色服装的米莎是最厉害的，据说漫画中是第1关BOSS的妻子。

Bonebreaker 首次登场于《非凡 X 战警 V1》的第 229 期，当时他是作为掠夺者的领袖，带头发起了一次银行劫案，但那时候 Bone Breaker 的下半身并非完全是连接在一个坦克底座上，而是靠着一双机械腿作为连接媒介。但这个特点并没有被继承到游戏当中，当玩家击败 Bone Breaker 时，可以看到他的上半身是直接连接在底座上，然后因为被玩家打倒，底座爆炸，整个上半身直接被炸飞到了地面上。



▲在抢劫过程中可以看出来，Bone Breaker 其实是可以脱离坦克底座单独行动的。

虽然在游戏里他被惩罚者和尼克·弗瑞轻松联手打败，但是在漫画当中他可是个没法消停的角色，先是在自己所属的帮派被 X 战警消灭后，选择和 X 战警的死对头之一 Donald Pierce 合作，想要和 X 战警再次交手，不过最后只是逮到了金刚狼，把他打了个半死，还给钉在了十字架上，但金刚狼命硬得很，最后从 Bone Breaker 手上逃了出去。



▶《惩罚者 V2》33 期的封面，画面右方和左方的掠夺者成员造型都被拿到了游戏当中，做成了拦在惩罚者和尼克·弗瑞路上的小兵。

随后 Bone Breaker 继续和更多超级英雄产生了冲突，例如亦正亦邪的爱玛·弗罗斯特和战斗力强大但能力不太稳定的罗刹女，当然他也惹上了惩罚者，在《惩罚者 V2》的第 33 期里，因为彼时惩罚者的助手“芯片”（Microchip）在调查时入侵到了掠夺者们的电脑系统当中，却被他们所察觉，Bone Breaker 便带着一帮手下盯上了芯片和惩罚者，从而引发了一场战斗。游戏中不但参考了这一期漫画里 Bone Breaker 的造型，连故事里出现的其他掠夺者的造型也被拿到了游戏当中，成为了和玩家对抗的小兵。

不过虽然造型很经典，但是作为反派的 Bone Breaker 特征还是太单一，读者很容易便对其感到腻味，所以在《非凡 X 战警 V1》的第 281 期，他这个 X 战警的老对手，却死在了这群英雄的另外一个主要敌人：哨兵机器人手上，实在是讽刺。



▲掠夺者被哨兵机器人攻击的场面，Bone Breaker 其实死在了这场袭击当中，但他真正的死讯是在《金刚狼 V2》的第 72 期中才被明确地写了出来。

Bushwacker

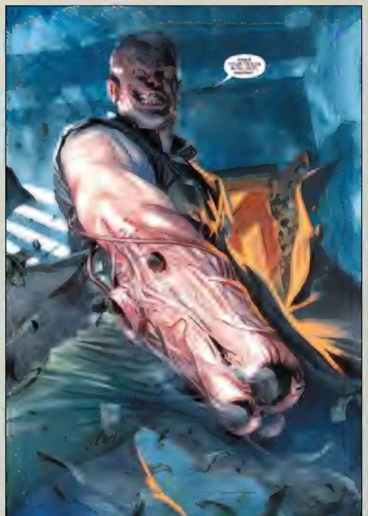
原名 Carl Burbank 的 Bushwacker 曾经是个虔诚的天主教徒，却因为一位年轻的教友死于毒品而背弃了自己的信仰，加入到了 CIA 当中。

在这个特工组织里，他被训练成一位刺客，双手还变成了生化体义肢，能够变成枪械，并且获得了“Bushwacker”这个代号。但是 Bushwacker 没有在特工组织里待太久，就转而成为了一个自由雇佣兵，这也让他和变种人之间产生了联系，因为许多反变种人的富商愿意给大价钱雇佣他去刺杀变种人。



▶还是自由从业者时期的 Bushwacker，右手的生体手臂造型和游戏里的不太一样。

这种过火的行为最终为他自己引来了灾难，一方面致力于保护变种人的金刚狼盯上了他，准备除之而后快，另一方面，连 Burbank 的妻子都觉



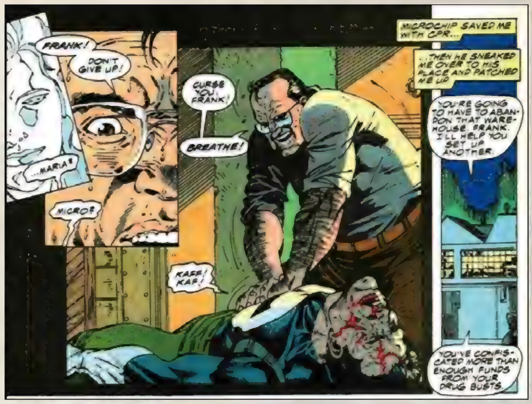
▲脸上留下了伤疤后的 Bushwacker。

TIPS
5.惩罚者和尼克·弗瑞的区别主要在于脚刀的判定不同，另外两人的A连按和A+B也有细微的不同。由于尼克·弗瑞的脚刀更远，一般认为他要强于惩罚者。
6.对付第2、5关的机器人BOSS时，两名玩家同时使用脚刀（↓↑A）能够对其造成较大的伤害。

得自己的丈夫疯了，前去寻找著名的律师马特·默多克的帮助，而这位律师还有着一个秘密身分：夜魔侠。所以 Bushwacker 瞬间就被两位超级英雄所追踪，最后他败于金刚狼手上，但却因为夜魔侠的介入而留得一命，只是在右脸上被留下了触目惊心的疤痕。

之后 Bushwacker 在犯罪生涯上越走越远，他曾经受过金并雇佣，而后者指使他去攻击惩罚者，因为有着超能力，所以 Bushwacker 还真把惩罚者给打了个半死，不过却留了惩罚者一命。这也成为了他被选入《惩罚者》游戏中的契机，不过在游戏当中他的特殊能力被展现得不多，倒是那惊人的抗打击能力比较符合他拥有超能力的特征。

▶Bushwacker大战惩罚者的这一段剧情里还给游戏的续关画面提供了灵感，事后赶到的芯片用心肺急救的方式救了弗兰克一命，而游戏中玩家如果被击倒，也会进入芯片在给弗兰克做心肺急救的画面当中。



Kingpin

金并，也被译为金霸王（这个译名才是更正确的译法，但考虑到前者流传甚广，已经成为了爱好者所习惯的俗称，所以这里还是选择用“金并”这个译名），是纽约市的犯罪之王，不但有着枭雄般的气魄和过人的犯罪头脑，身体素质也是非人类般地强，所以他也是众多超级英雄的死对头，其中包括了夜魔侠和蜘蛛侠等老对手。

而因为惩罚者一直致力于打击犯罪分子和帮派成员，所以和金并之间也多有摩擦，被选为《惩罚者》游戏中的最终 BOSS，也算得上是非常够分量。

而与惩罚者的其他对手最不同的地方，就在于金并是个讲究品味和格调的人，所以第六关的开始，惩罚者和尼克·弗瑞入侵金并所在的大楼时，会先在一个华丽的室内区域和重新登场的 Scully 大战一番。而随后在金并办公室展开的大战更是把这位犯罪之王的奢华生活展现得淋漓尽致。



▲漫画当中的金并也是非常讲究着装格调，所以尽管他的体型和外貌都不符合一般人的审美标准，但就是自带着一股天然的霸气。

另外漫画当中也曾不止一次呈现过金并那非人的强大体质，他可以纯靠自己的强大体能和吨位来与夜魔侠这种受过格斗训练的真实系英雄，或是蜘蛛侠这种拥有变异体质的超能力系英雄对抗。游戏当中也一定程度上沿袭了这个设定，作为 BOSS 的金并不但拥有极强的抗打击能力，攻击手段也是极赖，随便一个巴掌就可以直接把惩罚者扇飞，飞扑压地时的攻击力也高得吓人。

最最可怕的地方还是在于结局时的剧情后续，根据结局画面，惩罚者在击倒金并后，对其丢了一个手雷，然后逃出了已经即将崩塌的大楼，但是在结局的文字剧情交待里，工作人员虽然找到了 300 多具罪犯的尸体，但却没有任何一具尸体能够对得上金并的身分，意味着他竟然在如此可怕的灾难里都活了下来，真可谓是祸害遗千年的最佳例证。（笑）



▲和惩罚者众多的对手不同，金并是个复杂的人，他有一套属于自己的价值观和人生观，并非是单纯十恶不赦的坏蛋，但他能产生的负面影响也远远超过了一般的帮派分子。



▲金并光靠自己的身体素质实力对抗蜘蛛侠，简直让一般人类望尘莫及。

TIPS 7.本作的日版和欧美版主要区别在于部分过场动画有所不同，日版中的脚刀能够让敌人燃烧，欧美版则不能让敌人燃烧，但会附加出血效果。另外日版中跑动时起跳至最高点按A能使用带火的飞踢。



传说的起点

《勇者斗恶龙》罗德三部曲回顾

2017 年底，随着《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》官方中文版的发售，系列前三作的中文版也陆续登陆港服 PS 商店。《DQ XI》在结局时将剧情设定与《DQ Ⅰ～Ⅲ》联系到了一起，本次怀旧别册就带各位玩家一同时光倒流 30 年，回顾作为整个系列起点的“罗德三部曲”。

文 苍穹　美编 anubis

初代
勇者诞生



《勇者斗恶龙》初代诞生于 1986 年 5 月 27 日，此前日本家用机平台上流行的还是射击、动作等强调操作的游戏类型。当时都隶属于 Enix 公司的堀井雄二、千田幸信与 Chunsoft 公司的中村光一一同参加了苹果公司召开的展示会，发现美国 PC 平台上正盛行以《巫术》、《创世纪》等为代表的角色扮演类游戏。受此启发，由堀井雄二起草的《DQ》初代的企划书很快完成，但这一大胆的提案在 Enix 社内受到了不少质疑的声音，因为 RPG 类型在家用机平台仍是小众，而且几款 PC 上的此类作品在移植到 FC 后都没有获得太大的反响。千田幸信不顾反对、力排众议，拍板决定开发《DQ》。初代集结了如今看来相当豪华的开发阵容：除了创作剧本的堀井雄二、负责编程和总监职务的中村光一、担任制作人的千田幸信以外，游戏人设由《龙珠》的作者鸟山明负责，配乐则是知名的作曲家兼指挥家椙山浩一。这个团队不但创造出了日本家用游戏机史上的首款原创 RPG，也为系列后来 30 年的发展打下了坚实的基础。作为一款原创作品，《DQ》初代凭借罕见的玩法和独特的魅力在日本国内人气日益增高，最终销量突破百万，可谓一炮而红。

在那个游戏容量上限仅为 512kbit（64KB）的时代，如何在有限的容量下展现出游戏的世界是开发者们共同的难题。为了尽可能地缩减数据量，开发组也是绞尽脑汁。如今看来《DQ》初代的各个方面都显得简陋不堪，但其中的种种设定却成为了日后诸多 JRPG 参考的模板。由于起初并没有系列化的打算，初代的剧情和人物设定都非常简单——邪恶的龙王掳走公主萝拉、妄图统治阿雷夫加尔德大陆，继承了传说勇者“罗德”之血的主人公在国王的委托下踏上旅程。系统方面，《DQ》博采众家之长：在移动时采用的是《创世纪》的俯视角，地图上有着城池、村庄以及山峦、河流等地形，进入城镇后可以与 NPC 对话收集情报，还能在昏暗的迷宫中寻找宝箱；遇敌后则会弹出类似《巫术》的怪物特写画面，以指令式的回合制战斗与敌人周旋，展开攻击或咏唱咒文。自始至终玩家能操作的都只有一个人，通过战斗获得经验值和金钱，主人公可以升级并更换武器装备，凭此强化自己的实力，从而向更远的区域进发，最终目标是击败龙王。



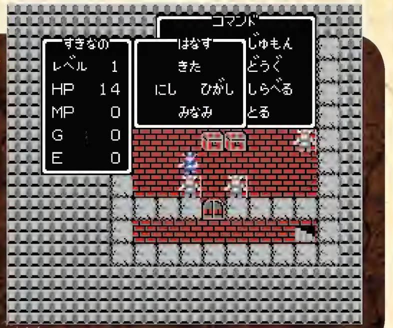
▲被誉为“勇者斗恶龙之父”的堀井雄二。



◀初代的战斗中最多只会出现一只怪物，与主人公单挑。

TIPS 日美版之别

日版《DQ》初代中，主人公甚至没有设计转身的动作，无论怎么动角色造型始终保持着面朝玩家，像是螃蟹一般横着行走。与 NPC 对话还得先选择指令，再确认对话的具体方向才能执行。本作在 3 年后进军北美市场，美版为角色追加了转向的动作设计、记忆电池存档的功能，海岸线等画面也有所变化。值得一提的是，负责初代美版本地化的，正是当时隶属于 HAL 研究所的岩田聪。



▶对话后还要选择“东、西、南、北”，非常繁琐。

TIPS 复活咒文

由于硬件的限制，日版《DQ》直到 3 代才加入了“记忆电池”的存档功能，而初代和 2 代都是通过“复活咒文”的形式进行读档。每当玩家关机再开想要继续游戏时，都得输入一串文字密码才能读取进度。一旦密码记错，毫厘之差便会让之前的努力都付之东流。因此玩家们最害怕的，是输入密码后出现“咒文错误（じゅもんがちがいます）”的系统提示。在系列最新作《DQ XI》中，玩家可以通过“复活咒文”机制在 3DS 和 PS4 两个版本间实现前所未有的存档互通。如果开场故意输错咒文，则会解锁一个奖杯“咒文有误”。

TIPS 啪敷啪敷的起源

啪敷啪敷事件从《DQ》初代就有，如今已经成为了系列的传统，玩家在与特定 NPC 对话后就能接受名为“啪敷啪敷”的特殊服务。虽然游戏中的事件是以文字呈现的，但恰恰是这些容易引起误会的词语和表现力有限的画面给了玩家更为广阔的遐想空间。其实“啪敷”这个有点色色的词最早出自《龙珠》，可以简单理解为“埋胸”。多年以后，堀井雄二也承认了初代的啪敷啪敷就是这个意思。（后来的作品里则有史莱姆按摩、肌肉佬按摩等其他类型的衍变。）



▲随着系列的发展，“啪敷啪敷”甚至变成了可以在战斗中使用的特技。

TIPS 特殊对白

当主人公从恶龙的洞穴中救出萝拉公主后，还需要抱着她一路返回王城，在此状态下照样可以进行战斗。如果在把公主送回给国王前带着她去任意旅店住宿的话，清晨时老板的对白便会发生改变，语重心长地说出一句：“昨天晚上过得很开心吧（ゆうべはおたのしみでしたね）”这个梗也用到了《DQ XI》中，主人公完成结婚的剧情后，次日醒来就能解锁同名奖杯。

TIPS 创世小玩家

《DQ》初代是系列正统作中，惟一一款设有 Bad Ending 的作品。当主人公面对最终 BOSS 龙王时，对方会以平分世界为条件邀请勇者加入，一旦同意便会导致 Game Over。重新读档后角色等级重置为 1，所持金钱、经验、道具全部清空（后来的移植版对此做出了修改）。2016 年 1 月 28 日，系列衍生作品《勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记》登陆 PSV/PS4 平台，该作正是以初代故事中勇者接受了龙王邀请的世界线展开，整个大陆都因此陷入了黑暗。



▲《勇者斗恶龙 创世小玩家》的NS版已于3月1日发售，2代也正在紧锣密鼓地开发中。

TIPS 剑神

2003 年 9 月 19 日，Square 与 Enix 合并后推出的首款《DQ》作品名为《剑神勇者斗恶龙 苏醒的传说之剑》，这是一个专门的体感游戏机，玩家挥舞“罗德之剑”造型的控制器，就能对画面中的敌人展开攻击，防御和发动咒文也同样是通过体感操作。本作的剧情正是基于《DQ》初代的故事大纲再加入了一些新的情节后整合而成，萝拉公主、龙王等角色悉数登场，不过主人公的造型与初代有明显区别。

▶这款体感游戏机包含的全部内容如图，定价6980日元。



2代 全面进化



鉴于初代的成功，续作的开发很快就马不停蹄地展开，开发团队与初代基本一致，《勇者斗恶龙 II 恶灵之神》于 1987 年 1 月 26 日火速上市。2 代的故事发生在初代的百年之后，初代勇者和萝拉公主离开阿雷夫加尔德大陆后，建立了新的王国——萝蕾西亚，后来又分出了萨玛尔托利亚和穆恩布鲁克，三个国家之间形成牢固的同盟关系。和平生活在一百年后被突然打破，邪恶的大神官哈贡率领着魔物大军袭击了穆恩布鲁克，王城很快沦陷。萝蕾西亚的王子承担起讨伐哈贡的重任，殊不知在大神官背后，还有更为恐怖的破坏之神席德……本作中玩家能操纵的角色扩充到三名，他们是上述三个国家的王子 / 公主，同时也都是初代勇者的子孙。角色的能力成长、适用装备、习得咒文都有区别，由此来体现出人物之间的差异性，团队作战的系统也从本作开始初步成型。

由于 ROM 的容量相比初代扩充了 1 倍，2 代包含的内容得以大幅增加。地图面积达到前作的 6.5 倍，游戏后期也可以造访初代的大陆。不过由于画面的分层表现形式发生改变，进入战斗后只以黑底呈现怪物造型，删除了地图的背景图层。流程方面，2 代的设计更加具有指引性，前期的可行动范围受到剧情的限制，等中期获得船只以后，地图豁然开朗的同时自由度也会随之大幅提升，甚至还设计了一些支线事件。用于复活、解毒和治疗诅咒的全新设施“教堂”以及“旅途之门”都是从 2 代开始引入的，“金 / 银钥匙”也是后来“盗贼 / 魔法钥匙”的雏形。本作还特有“抽奖所”设施，消耗抽奖券游玩角子机就有机会得到各种奖励。虽然与初代的发售时间仅相隔八个月，但 2 代的各种进步是有目共睹的，日本玩家对角色扮演类型游戏的热情更是有增无减，国内的销量很快便突破 200 万套。



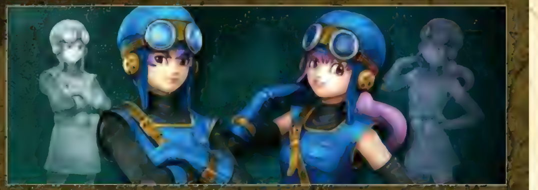
▲虽然FC的画面效果有限，但三名角色的造型差异还是清晰地呈现了出来。



▲2代的抽奖算是系列的第一款迷你游戏，后来才演变出让玩家们乐不思蜀的赌场。

TIPS 主人公造型

2 代的主人公戴着防风帽和护目镜，与幻想世界观多少显得有些格格不入。这一造型在之后的系列作品中很少出现，就连 2 代的衍生小说封面，都把主角改成了“头盔 + 盔甲”的正统形象。2 代在移植到 GB 平台时，也把封面的主角修改成了尖角帽子的造型，与后来发售的《勇者斗恶龙 创世小玩家》主人公有几分相似。



▲NS版《勇者斗恶龙 英雄集结 II》的初回特典为《DQ II》勇者服装。

TIPS 复活咒文

本作继续采用了复活咒文的读档方式，但由于容量的扩充，2 代的密码长度也增加到 52 个字，这让玩家们叫苦不迭。不过，在输入特定的密码后，玩家也能够以强力的存档开始新游戏，其中最出名的就是：ゆうていみやおうきむこうほりいゆうじとりやまあきらぺ（27 个ぺ）。“ゆうてい”、“みやおう”、“きむこう”分别是堀井雄二、宫冈宽、木村初在《周刊少年 JUMP》上游戏栏目的笔名，“ほりいゆうじ”、“とりやまあきら”则是堀井雄二和鸟山明的名字读音。读取这个密码的进度，主角的初始等级高达 48 级，身上持有 2.7 万现金以及“太阳、水、生命”三种纹章。在系列最新作《DQ XI》里也可以使用这段密码哦！

TIPS 被删除的怪物



会拟态成宝箱样子、伺机偷袭冒险者的食人箱（ひとくいばこ）直到《DQ III》才首次登场，其实早在《DQ II》发售前的宣传单中就已经有它出现，后来公布的设定稿里可以确实看到这种怪物的姿态。不过最后由于容量不足，2 代不得不删除了食人箱，改为开启后会触发陷阱的机关宝箱。类似的怪物还有大王乌贼（だいおうイカ），它的造型在 2 代宣传期间就刊登在了游戏杂志上，但初登场延后到了《DQ III》。

TIPS 玩家的噩梦

在日本的知名游戏杂志《Fami 通》上，2 代获得了 38/40 的高分评价，但是本作超高的难度和漫长的迷宫也成为了部分玩家不堪回首的记忆。后期迷宫的长度和高遇敌率经常会打得弹尽粮绝，途中还有烦人的熔岩和落穴地形，最终 BOSS 的全回复魔法更是会让人瞬间情绪失控。多年后，本作的总监中村光一在接受采访时坦言，2 代的高难度是由于后期的调整时间不足造成的。游戏的完成版 ROM 提交给任天堂时，甚至没有一个人从头打通到尾。后来 2 代的各种移植版都对平衡性做出了调整。

TIPS 旅团之心

2003 年 3 月 29 日发售的 GBA 游戏《勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心》是 Enix 在与 Square 合并前独立发行的最后一款游戏。作为系列衍生作品，《旅团之心》的剧情发生在《DQ II》世界的数百年以后，地图也与 2 代基本一致。主人公是《DQ VII》的主要角色之一——少年时代的基法王子，他通过旅途之门来到了这片传说的大陆。





▲提起《旅团之心》，相信很多玩家会对其独特的45度俯视视角地图印象深刻。

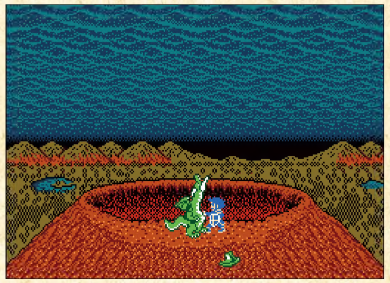
3代
传说的起点



凭借前两作积累起来的人气，《勇者斗恶龙III 传说的起点》自公布之日起就受到了媒体和玩家的广泛关注。发售前夜，日本各大游戏店门口早已排起了长龙，池袋东口店前的规模甚至达到了1万人。1988年2月10日《DQ III》正式发售，全国各地发生的学生逃课去买游戏事件多达300起。由于本作一卡难求，甚至出现了利用勒索、盗窃等手段非法获取游戏的“DQ猎人”犯罪事件。除了游戏杂志外，就连面向小学生的学习杂志都争相刊载了本作的结局画面。最终《DQ III》的销量达到380万套，在日本引起的社会现象更是令本系列真正成为了名副其实的“国民RPG”。

《DQ III》的容量相比前作再次翻倍，在剧情和系统层面的进化不可同日而语。从3代起，游戏终于结合记忆电池设计了“冒险之书”存档系统，让粉丝得以告别痛苦的手抄密码时代。本作的时间线在初代的数百年之前（即3→1→2），由于魔王巴拉莫斯企图支配世界，远近闻名的勇者奥尔特加出发前去讨伐，结果杳无音信，据说已掉入火山口身亡。在奥尔特加的孩子16岁生日这天，被母亲叫醒的他/她受到国王的召见，决定继承父亲的遗志踏上旅程。玩家操作着主人公一路追寻父亲的足迹，而当他/她抵达魔王城时，竟亲眼目睹了奥尔特加被魔王重伤身亡的一幕。与现实中的男孩子一样，主人公始终是望着父亲背影成长的，而从这一刻起，他/她超越了奥尔特加。在先后战胜魔王和幕后黑手佐玛后，和平与安宁重返地上、地下两个世界，主人公也被授予“勇者罗德”的称号。在《DQ XI》的结局动画中，一位母亲叫醒还在床上熟睡的孩子的一幕正是《DQ III》的开场剧情。

游戏的地图设计基于现实世界，在后期能抵达的“地下世界”正是《DQ》初代的阿雷夫加尔德大陆。系统方面的最大进化是确立了职业和组队系统，除了主人公是固定的外，其他同伴都可以在露伊达酒馆招募，自由组成4人团队。同伴职业有战士、武斗家、魔法师、僧侣、商人、游人6种可选，不但造型和特性差异极大，所能使用的装备和咒文也各有千秋。中期抵达达玛神殿时还能进行转职，隐藏职业“贤者”就必须通过转职才能得到。本作的咒文也终于形成了分支体系，让战斗的战略性和角色培养的乐趣大幅提升。沿用自2代的船只和不死鸟的出现带来了陆、海、空三种移动方式，配合“盗贼/魔法/最后钥匙”的设计，让玩家能够探索的区域逐步扩大，同时也给与了充分的自由度，流程长度无比厚道。细节方面，还实现了昼夜交替，引入迷你游戏“怪物斗技场”等等。时至今日，3代在玩家心目中的地位依旧名列前茅，足见其成功。这样一款集大成之作，为“罗德三部曲”实现完美收官。


▲3代的美版开场，追加了奥尔特加在火山口奋战的动画。


▲发售日当天游戏店门口人头攒动的盛况。


▲每种职业（包括勇者）都有男女两个版本，这也是系列首次出现女性勇者。

TIPS 发售日规定

鉴于《DQ III》发售时造成的社会轰动，为避免影响学生的学习和社员的工作，之后“《勇者斗恶龙》系列”的正统续作都将发售时间设在了周末（重制版除外）。惟一的例外是MMORPG类型的《DQ X》，发售日为2012年8月2日（周四），不过当时也是学生放假的暑假期间。

TIPS 露伊达酒馆

本作中初次登场的露伊达酒馆担当起作成和寄存同伴的重任，后来也成为了系列的象征。2010年1月28日，露伊达酒馆作为现实存在的餐厅在东京六本木开业，店内的装潢以及提供的食物、饮料全都与《DQ》有关，而且还经常举办与游戏联动的官方活动，是粉丝们聚会交流的绝佳场所。

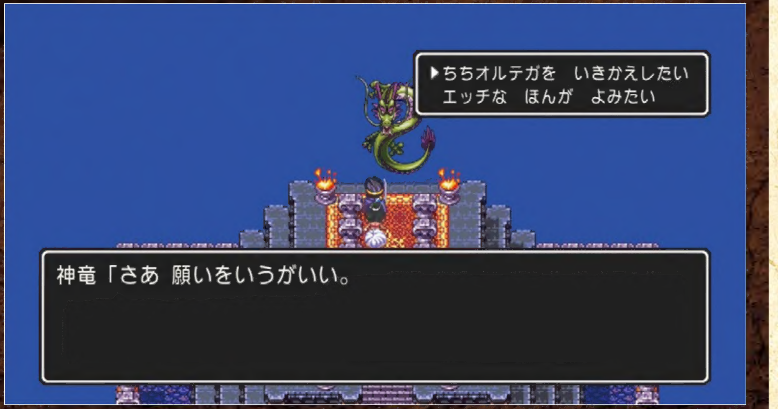


©2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

▶《勇者斗恶龙 英雄集结》里的酒吧老板——性感的路易达。

TIPS 召唤神龙

《DQ III》里有收集6颗宝珠、复活不死鸟的桥段，这很容易让玩家联想起《龙珠》中召唤神龙的方式，毕竟游戏的人设是鸟山明。到了1996年《DQ III》彻底重制登陆SFC平台时，还真就加入了隐藏BOSS“神龙”。只要玩家在规定的回合数内击倒它，就可以从愿望列表中选择一个实现，包括获得特定道具、追加新的场景等。这种可供实现愿望的隐藏BOSS也出现在了后来的系列作品中，诸如《DQ VIII》的神龙王、《DQ XI》的内尔森试炼等。



▲击倒神龙后可以许愿让3代勇者的父亲奥尔特加复活。

TIPS 神龙之谜

在《DQ III》发售后的次年，一部基于系列世界观和设定的原创漫画《勇者斗恶龙 达尔的大冒险》（又译作：神龙之谜）开始连载。在“《DQ》系列”长达30年的发展历程中，推出过为数众多的衍生小说、漫画，但《达尔的大冒险》堪称是所有衍生书籍中最为成功的，连载7年共推出37卷单行本畅销海内外，还顺利地制作了TV版、剧场版动画，国内的老玩家相信对它都不会陌生。漫画中的诸多职业、道具、咒文、魔物都出自原作，能让DQ粉丝倍感亲切。同时本书又做出了大量的创新，其中最令人印象深刻的就是各种霸气的装备和招式名称。主人公达尔能够指挥魔物的设定，更是比《勇者斗恶龙V 天空的新娘》和《勇者斗恶龙怪兽篇》初代都要早。在《DQ XI》里，主人公后期学会的“大地斩、空裂斩、海波斩”系列剑技，名称尽皆出自于这部漫画。原作游戏反过来向衍生漫画致敬，这也足以体现出《达尔的大冒险》的深入人心。



▶漫画主角达尔的头饰和《DQIII》的勇者如出一辙。



冷饭热炒教科书

枪下游魂 2 生化危机 代号维罗妮卡

文 生于十月革命
编 苍穹
美编 01

冷饭大厨 Capcom 教您如何省钱

作为《生化危机》的衍生系列，《枪下游魂》第 2 作选择了大受好评的《代号维罗妮卡》（后文简称 CV），其诞生也和 SEGA 公司息息相关。本作最初在 2001 年 2 月是以《生化危机 交火地带》的名字公布的，不过两个月之后，Capcom 又宣布将正式名称改为《枪下游魂 2 生化危机 代号维罗妮卡》（后文简称 GS2），这是一款与 Namco 合作开发、在 SEGA 研制的街机基板“NAOMI”上推出的射击类游戏。NAOMI 的硬件架构与《CV》登陆的 DC 主机可谓如出一辙，而《GS2》之所以选择《CV》作为主题，相信更多是出于制作成本的考虑。

拿已有的甚至是废弃的游戏素材来“养活”一款续作，可以说是 Capcom 的“优良传统”。《GS2》的游戏素材几乎全部照搬自一年前发售的《CV》，就连第一人称射击的游戏方式也早在《CV》的“BATTLE GAME”模式中出现过。为了进一步压缩成本，《GS2》没有剧情配音，所有过场台词都是以字幕的形式展示在屏幕上，甚至连游戏音乐都是直接“拿来主义”。要知道同样照搬了《生化》前两作敌人素材的《枪下游魂》初代至少还贡献了原创的场景、全新作曲的原声和全程配音的过场对话。《GS2》的街机版在 2001 年中旬问世，但并没有发行美版，后来移植到 PS2 主机平台时，同样没有美版，而只有日版和欧版，这令人颇为不解。



▶可以双人合作的街机版。

没想到竟做出如此粗鄙之作

PS2 版的《GS2》囊括了原版的“街机模式”和原创的“地牢模式”。前者在完美移植街机流程的基础上却删除了双人合作模式，玩家的搭档只能由电脑自动操纵，到处乱跑遮挡视线不说，体力耗尽后还会导致 Game Over，直接将一个潜在的助手活生生地变成了拖油瓶；后者反倒没有了搭档的桎梏，目标就是消灭场景内层出不穷的敌人，以及躲避各种诸如毒气、火焰、激光和石板之类的陷阱——对，就是《CV》南极基地那块当年引得无数英雄怒摔手柄的石板！

由于《GS2》是由 Capcom 和 Namco 共同开发，在移植 PS2 平台后就少不了对 Namco 研制的光枪控制器 GUNCON2 的支持。本作在适配 GUNCON2 的操作上还算令人满意，至少满足了“指哪打哪”的基本要求。

但是 PS2 默认的 DualShock2 控制器在键位的设置上就没那么友好了，作为一款需要玩家自主移动的射击游戏，控制器的方向键只能让角色进行坦克式的移动，如果需要转身则要腾出手来专门按 L1 和 R1 键。这在无形中增加了操作的学习成本，让流畅度大打折扣，初期的游戏体验自然也跟着下降不少。

街机模式中还有一个更大的新手劝退因素，那就是实验体暴走倒计时。每关都有一个时长不等的倒计时，当计时器归零后，实验体——来自《生化 3》中的经典 BOSS 追迹者就会出现！这次的追迹者十分霸道，不再像原作那样会先用拳头打打招呼，而是能直接将玩家一击必杀。某些关卡的倒计时甚至一开始就已经归零，这意味着整关都要饱受追迹者的纠缠，增加难度的同时也让流程变得更加恼人。好在游戏“贴心”地设置了一个供玩家报仇雪恨的机会——满足特定条件后街机模式的最终关会提供一场与追迹者“公平竞争”的战斗，让玩家一吐在前几关饱受追杀的冤屈与怨气。

除了子弹无限的初始手枪之外，游戏囊括了《CV》中的所有枪械类武器，但在此基础上增加了一些个人限制，例如左轮只能由克莱尔使用、榴弹发射器只能由史蒂夫使用。作为保命的基本装备，本作保留了格斗刀，甚至延续《CV》里的多段攻击判定。但由于无限子弹的手枪与倒计时的存在，加之第一人称视角的操作局限性，导致刀的实际效益大打折扣，只能在地牢模式专属角色罗德里格的手下展现出一丁点应有的存在感。这是因为罗德里格的武器只有刀，所以倒不如说是格斗刀成就了罗德里格更为恰当。



▲史蒂夫：“你管得了我，你还管得了观众爱看谁吗？”

不信抬头看，口碑饶过谁

说到本作的隐藏要素，很多玩家并不知道，街机模式其实还有“接关数随着游戏总时长的增长而增加”的设定，因为蹩脚的操作和生涩的系统很难让人坚持到那个时候。如果不是真心热爱这款游戏，根本不会发现街机模式在总游戏时长超过 12 小时后，接关数会变成无限的贴心设定。此外玩家如果没有耐心彻底游玩地牢模式的话，也就无法解锁克里斯、罗德里格、火箭筒和线性发射器这些隐藏角色或武器。因为他们动辄要求上亿的得分或者干脆是通关全部关卡，而这些关卡的设计根本无法让玩家提起足够的兴趣来继续下去。至于通过地牢模式解锁的“VS 蟑螂模式”，则更像是临时凑数的恶搞模式，玩家的目的是消灭满屋的“小强”和偶尔客串的飞蛾，通关后奖励的火箭筒只能在该模式下使用，显得无比鸡肋。

在那个《Fami 通》评分还不像近年来这样随心所欲的年代，本作最终获得了 27/40 的评分，甚至还不如 PS 平台上前作的 31/40 分，如此低分相比游戏本身的素质来看，多少也算是实至名归。如果再算上《Fami 通》评分 30/40 分的后续作品《枪下游魂 4 生化危机 英雄不死》，《GS2》可谓“荣获”了“《枪下游魂》系列”的最低评分。

弗洛伊德都解释不清的剧情

最后说回本作的剧情，没错，连配音都没有的本作还是有着里线剧情的。玩家在街机模式的五个关卡中收集到的五颗宝石分别可以解锁一篇文档，除了其余四篇分别以一些次要角色的视角来叙事之外，最后一篇是主角克莱尔的自述。而通过这篇叙述模糊的自述，我们可以得出《GS2》的整个流程都是克莱尔在《CV》结尾乘坐鹞式战斗机逃出南极基地后做的一个梦中梦。第一次“醒来”后，她看到了驾驶飞机的史蒂夫，然而此时的史蒂夫早已在南极基地为了保护她而壮烈牺牲，猛然意识到这一点的克莱尔才真正地从又一场梦境中苏醒过来。这样的设定也直接解释了为什么《GS2》的流程和《CV》并不相同——毕竟是做梦嘛，而且还是梦中梦，比《盗梦空间》的梦中梦中梦早了将近十年。

弗洛伊德认为，我们梦到的内容只是其表面部分，称为显梦；而我们真正要探究的，是其背后隐藏的潜意识动机，也就是隐梦。不过这仍然无法解释为什么身为《生化 2》主角之一的克莱尔会梦到《生化 3》中出现的怪物食髓者和追迹者。难道她在欧洲寻找哥哥克里斯的时候偶遇了吉尔，后者详细地描述了自己在浣熊市的种种遭遇？如果真是这样的话，那么我们不得不为吉尔那出色的叙述能力点个赞——因为她连追迹者的皮带和肌肉暴露的部位都描述得分毫不差。

▼追迹者：“当我第一次知道要客串这款游戏的时候，其实我是拒绝的。”



一个玩家的梦

当 2016 年《生化 7》公布详细情报之后，包括笔者在内的部分玩家的第一反应就是：这个新的 RE 引擎太适合打造“《枪下游魂》系列”的新作了！而当玩过《生化 7》之后，这些人的反应更加强烈：这种和主线若即若离的剧情，加之类似的系统，将其称为《枪下游魂 5》也毫不为过。笔者希望 Capcom 在次世代游戏大战冷静下来后，除了深藏不露的《生化危机 2 重制版》之外，也能考虑复苏《枪下游魂》这个沉寂已久的衍生系列——毕竟还可以带动光枪类周边的产品销售，何乐而不为呢？



